SORCERIAN

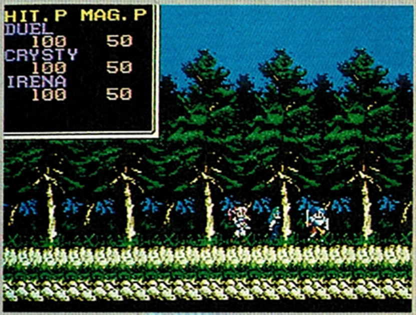
セカ／1月発売／価格未定／

さあ、みなさまおまちかね、「ソーサリアン」の登場だ。今回は1回目ってことなので、とりあえずベーシックなところからいってみよう。いざ、ペンタウァへ。

解説 初歩の「ソーサリアン」

1987年12月に日本ファルコムというソフトハウスが発表したRPGの傑作が、今回セガからメガドライブバージョンとして発売される。

原作の卓越されたゲームデザイン、ハイレベルなグラフィックとサウンド、そして15本にもおよぶゲームシナリオは、発表以来、大きな影響を各界に与え、いまだ多くのファンの人気を集めている。このビックゲームが、メガドライブに移植されるのだ。



美しい青空。見事な重ね合わせ処理。最強のソーサリアンが、今ここに！

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

歳をとるキャラクター

ゲーム中、活躍する自分の分身マイキャラは歳をとり、やがて死ぬ。これは冒険で失敗して死ぬことではなく、寿命を意味している。ここが、このゲームの従来のRPGとは大きく異なるところだ。「ファンタシースター」を例にとってみてみよう。アリサがタイロンに会ったときと、天空の城でラシークを倒したときの歳は同じで、成長したということは、アリサという名前のユニットの性能が上がっただけにすぎない。彼女が強くなるにはかなりの時間がかかっているのに、歳はとっていないのだ。これは現実から考えると、ヘンな話だ。たしかにオバタリアンになったアリサは見たくないけど……。



生命をまっとうしたキャラクター。老練術師、ここに逝く（PC-88版）。

この矛盾を取り去ったのが、「ソーサリアン」のゲームシステムだ。すべてに時間という概念をからめることによって、ゲームの舞台をまるで現実の世界であるかのようにみせてくれるのだ。

しかし、ここで1つの疑問がわく。

〝せっかく育てたのに死んでしまったら、もう使えないのでは〟

そのとおり、使うことはもうできないが、その子孫が後を継ぐことはできるのだ。またお金と魔法のアイテムは相続されるので、子孫はかなりめぐまれた条件から冒険に参加できることになる。それにもまして、先人が残してくれた知識の数々は、これからの冒険の大きな礎となるだろう。ただし子孫のステータスは、基本値からのスタートとなる。

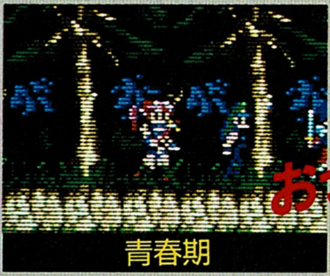
このように世代交代を重ね、目的を成就させることが、「ソーサリアン」の醍醐味となる。ローマは1日にしてならず、というわけだ。

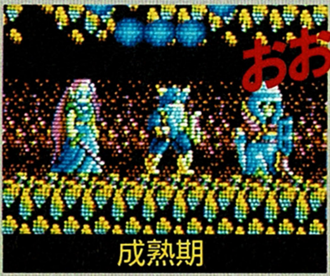
こまかいぜっ

キャラのグラフィックは3段階に変化！

たとえばエルフの場合

キャラクターは、歳をとるにつれ、その容姿が変化する。さすが天下のファルコム。これで感情移入度も倍増だ！（PC-88版）







『BEEP! メガドライブ』1989 年夏号掲載

130種類以上もある魔法の魅力

魔法のシステムもかなり変わっていて、従来のＲＰＧのように、一定のレベル、あるいはお金では習得できない。

「ソーサリアン」では、魔法はすべて装備品に月、火、水、木、金、土、太陽という元素をかけた、その組み合わせによって、はじめて完成する（例・ＨＥＡＬという回復呪文は太陽２、木１の元素を必要とする）。この７種類の元素の組み合わせがじつに複雑で、失敗すると、魔法を得られず、ときどきとんでもない"ＣＨＥＮＧＥ　ＩＤＯＬ"（自ら石化してしまう自爆魔法）のようなものを作ることもあるので、要注意だ。

この魔法の謎をとくことも、本編に平行するイベントになっている。

魔法は、町の魔法屋で１回１元素を時価でかけてもらえるが、かけ終わるまでには１年から５年の時間がかかる。また預けた装備品は、戻るまで冒険には使えない（ただしキャンセルは可）。



DEG・FIRE

美しい。これが真の魔法だといわんばかりの優雅な表現なのだ。炎が８方向に飛び、敵を焼きつくす魔法デグ・ファイヤー。他にも、星が降ったり、稲妻を落としたりと、かなりバリエーションに富む。

60種の職業選択

「ソーサリアン」の職業は多種多様。その数は、農夫から産婆まで60もあり、年収もさまざまだ。ただし、この職種は冒険者単位のものではなく、ペンタウァ市民としてのなりわいを表すものである。「ソーサリアン」のキャラクターも、現実世界のわれわれのようにそれぞれの職業をもち、毎日の生活を営んでいる。彼らの世界でも、冒険だけでは生きていけないのだ。もちろんただ仕事をしているだけではなく、働いた分のお金ももらえ、仕事によってはパラメータも上下する。

なお、各職業に就くためには、さまざまな条件を必要とする（年齢制限や、各ステータスの判定などで、たとえば医者はＩＮＴ知力が最低10必要となる）。



それぞれ年収の異なる仕事。どろぼうは稼げるが、カルマが減ったりと、職業はステータスに大きな影響を与える。



キャラクターの職が、謎ときに関わるシナリオもあったりする（ロマンシア）。



キャラクターメイキング

ペンタウァには、ファイター、ウィザード、ドワーフ、エルフの４種族が、老若男女仲むつまじく（？）暮らしている。それぞれの特徴を説明してみよう。

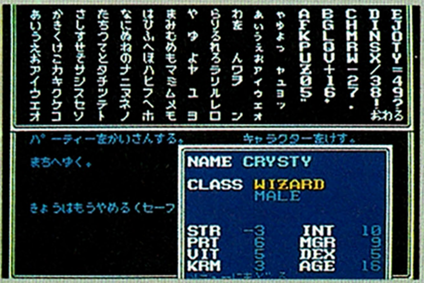
ファイター……男女、戦士。格闘能力、生命力、防御力に優れている。平均寿命は普通の人間と同じで、そのためか、成長は多種族に比べると早い。

ウィザード……男女、人間の魔法使い。知力、魔法に対する抗体力は高い。魔力をもっているので、平均寿命は普通の人間よりやや高い。

ドワーフ……男女。戦士に似ているが、それよりも格闘能力、生命力が勝る。ただし、知力は低く、魔法は使えないと思ったほうがよいだろう。平均寿命は150歳。

エルフ……男女。200歳以上の寿命を誇る。じっくり育てたいという人にはおススメのキャラクター。魔力が他種族よりもダントツに高いのが特徴だ。

キャラクター選択後はおのおのに決められたボーナスポイントを振り分けて完成だ。



ひらがなから、アルファベットまで、なんでもござれ。



ステータス画面はスッキリしていて見やすい。下のメッセージとかいうのは、薬草のこと。坂口セージじゃないよ。

キャラクター基本値表

FIGHTER(ファイター)	MALE(男)	FEMALE(女)
STR	8	7
INT	0	0
PRT	9	8
MGR	4	5
VIT	8	7
DEX	4	5
KRM	2	3
BONUS	3	4

WIZARD(ウィザード)	MALE(男)	FEMALE(女)
STR	−3	−4
INT	10	9
PRT	6	5
MGR	9	10
VIT	5	5
DEX	5	6
KRM	3	4
BONUS	3	4

DWARF(ドワーフ)	MALE(男)	FEMALE(女)
STR	−10	9
INT	−10	−9
PRT	10	9
MGR	7	8
VIT	10	9
DEX	8	9
KRM	2	2
BONUS	3	3

町で冒険の準備を整える

キャラクターを作ったら、今度はペンタウァ市街に出かけて、冒険の準備を整えよう。町はさまざまなショップや、公共施設で賑わっている。

ギルド……各種装備品を取り扱っており、こがたのけん、こがたのおの、きのつえ、かわのよろい、ぬののローブ、こがたのたて、すいしょうのゆびわ、といろいろあるが、クラス相応のものしか販売していない。

魔法使いの家……ここで、アイテムに魔法をかけてもらい、またお金さえ積めば、呪いを解いたり、使者復活の儀式をとり行ったりしてくれる。

くすりや……ヒール、メルト、ストーンフレッシュなどの回復系のポーションを売っている。また冒険中に拾ったハーブを調合してくれるお店だ。



町のシステムはＷＩＺ式。うろうろ歩いてムダな時間をつぶすことはない。

寺院……ざんげ、祈り、寄付などができるが、実際世話になるのは、使者の復活だけだろう。ただし、タダではないよ。

長老の家……アイテムにかけられた魔法の効果を調べてくれる。またときどきアイテムに秘められた魔法を引き出してくれる。しかし、そのためにはこの老人にたくさんの小遣いを与えなくてはならない。

城の謁見室……王様がレベルアップを管理してくれる。

道場……各ステータスを上げたり、トラップなどの知識を習得するところ。修行中のキャラクターは冒険に参加できないので、注意すること。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

いよいよ本編のシナリオだ

冒険の準備が整ったら、いよいよお待ちかねのシナリオへと移ろう。その目的は、シナリオによってさまざまだ。巨大なボスと格闘したり、難解な謎に知恵をふり絞ったりと、なかなかあきさせない。ちなみに、目的達成の暁には莫大なＥＸＰとＧＯＬＤ、また強力なアイテムが得られる。

パーティーは、最高４人もしくは３人まで編成でき、シナリオによっては本編中のゲストがパーティーに加わったりもする。

残念ながら、メガドライブ版「ソーサリアン」のシナリオは現段階では公開できないが、その代わりに原作の15本のシナリオのなかから４本をピックアップして、ここに紹介しよう。ゲームの雰囲気をつかんで参考にしてくれ。



メガドライブ版の１本目は、魔法学院に現れた魔物を退治すること。はたしてそれだけで終わりかな？

ELF(エルフ)	MALE(男)	FEMALE(女)
STR	0	−1
INT	4	5
PRT	7	6
MGR	6	7
VIT	6	5
DEX	7	7
KRM	5	6
BONUS	3	3

★ＳＴＲ……格闘能力。力の強さを表す。0以下だと、武器はまったく使えない。
★ＩＮＴ……知力。魔法の攻撃力を表す。やはり0以下だと、魔法が使えなくなる。
★ＰＲＴ……物理的攻撃をさける力を表す。高いほどダメージは減少する。
★ＭＧＲ……魔法に対する防御力を表す。対魔法抗体力のこと。
★ＶＩＴ……生命力、体力を表す。ＨＰの上昇加減に深く関わる。
★ＤＥＸ……手先の器用さを表す。トラップ撤去の確立を左右する。
★ＫＲＭ……キャラの魅力のこと。これが高いと、町での買物が安くすむ。
★ＢＯＮＵＳ……種族を決めると、ボーナスポイントを各ステータスに振り分けられる。ボーナスポイントは、他を減らすことで増やすことができ、またスタート時の年齢を上げると、さらなるボーナスポイントを得られる。

素敵にメガナイズ

この「ソーサリアン」はスゴイ。グラフィック、スピード、サウンドときちんと３拍子そろっている。しかし、さすがに15本のシナリオは、たとえ６Ｍにしても入りきらなかったようだ（原作はディスク４枚組なんだから、無理もないだろう）。

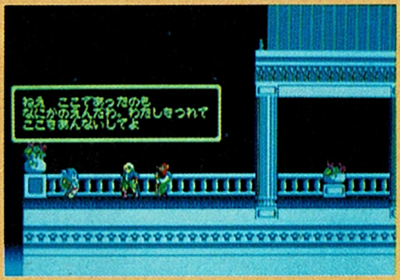
現在のところ、予定にあげられているシナリオは７本。ワークスＮ氏がいうことには、

〝余裕があれば、もっと増やせますよ〞とのこと。完成版では10本と見積もりを立てておこう。またメガドライブ版では128の魔法がさらにパワーアップ、種類もいくつか増えるということなので、こちらも大いに楽しみである。

※メガナイズ……アメリカナイズを真似した造語。おもに移植ゲームのメガドラ的、セガ的な１面を意味する。

天の神々たち

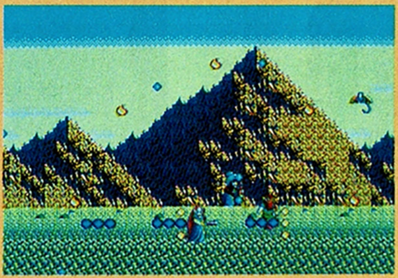
神に見放された村を救うため、天界へと旅立つ。神の頼みを次々引き受けるソーサリアン。星降るグラフィックがとても美しい。



ゲームに登場する謎の吟遊詩人アンナちゃん。彼女の竪琴は、神をも和すというが……。この少女が、ストーリーの鍵を握る。

氷の洞窟

狂ったモンクのため、町は氷河におおわれた。原因をつきとめるソーサリアン。このシナリオはパズルっぽく、難易度が高い。



砂漠を行くソーサリアン。このシナリオは、いろいろなところを往復しまくったり、いきなり石にされてしまう敵がいたりと、かなりインケンだった。

呪われたオアシス

大切なオアシスが、砂漠の王ルワンに汚されてしまった。ソーサリアンはルワンの城に乗り込む。トラップがたくさんのアクション色の濃いシナリオだ。



これは、メガドライブ版。後ろの滝は、はたして何を意味するのか。乞ご期待。

呪われたクイーンマリー号

ある帆船で起こった殺人事件に挑む探偵もののシナリオ。味わい深い会話、意外な結末がプレイヤーを感動させてくれる。



これもメガドライブ版の画面写真。ダークな感じが、とても不気味。はたしてクイーンマリーを越えるシナリオは現れるか？

COMING SOON 次号MD版 ソーサリアン徹底マスター

SORCERIAN

セガ／2月発売／価格未定

RPGの超大作「ソーサリアン」がメガドライブバージョンの新シナリオでゲーム化される。発売まであと5ヵ月。おとなしく待て！

はじめに

いきなりどうもすいませんなのだ。というのも前回「次号新作徹底マスター」と大きく予告したのにもかかわらず、開発の事情で変更になってしまった。

で、穴うめといってはなんだけど、オリジナルシナリオの15本をダイジェスト版でお送りするのだ。本当はメガドライブ版のシナリオを紹介したかったんだけどね。

というわけで、ほんとにゴメン。この不肖のライターを許してやってください。

●

でも、きっとメガドラ版でも役に立つよ。

まことに申し訳ございません

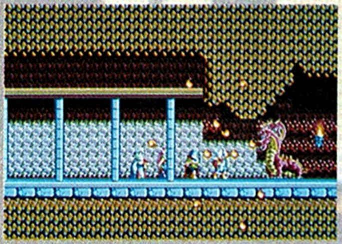
オリジナルシナリオ15本

(画面写真はPC-88版のものです)

消えた王様の杖

人々に幸福と平和をもたらす魔力を秘めた王様の杖が、オークたちに盗まれた。このままではペンタウァが危ない。ソーサリアンよ、一刻も早く王様の杖を取り戻すのだ。

オークの洞窟の構造は複雑だ。探索は困難をきわめる……。



ボスキャラのなかでは、1、2を争うほど弱い。3秒で倒したいね。

暗き沼の魔法使い

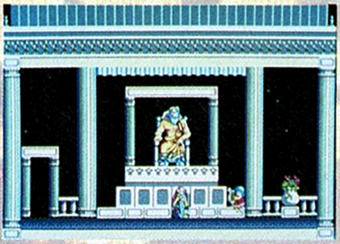
ある山村の若い娘が、暗き沼の魔法使いにだまされ、姿をガマガエルにされてしまった。このままでは娘がかわいそうだ。どうか娘を助けてやってくれ。彼女の父親に依頼を受けたソーサリアンは迷いの沼を進む。はたして娘はどこに……。



フラジオレにだまされているとも知らず、ジッと待つカエル娘。

天の神々たち

神に見はなされた村を救うソーサリアン。トラフィックや恋のキューピットと、神の悩みを次々解決していく、やがて事件の全貌が明らかになり、一人の巫女が浮かび上がる…エビルシャーマン。神の力を自在に操る恐怖のモンスターだ。

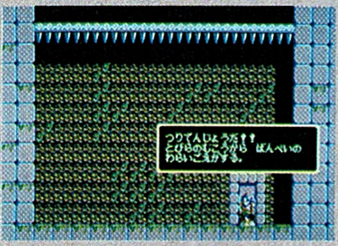


お得意の竪琴を聞かせれば、神様だってイチコロさッ(死語)。

失われたタリスマン

自然界を司る宝石タリスマンが、邪教の信者によって奪われてしまった。ペンタウァの気候は狂いはじめ、夏だというのに雪が降る。

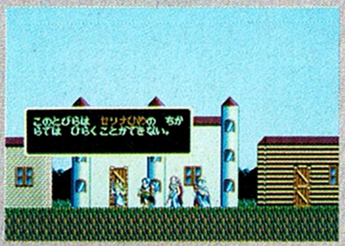
ソーサリアンは邪教の本部へ突入。タリスマンを奪い返し、もとの場所へ戻すのだ。邪教神官たちの攻撃は手強いぞ。



苦労して入った部屋だが、なんとワナだった。生きのびる道は？

ロマンシア

同名ＲＰＧの外伝。アゾルバ王国の暴君、アゾルバにさらわれたセリナ姫を救出する依頼を受けたソーサリアン。フレディ王子のほか、原作のキャラクターもきちんと登場してくれる、ファンには応えられないシナリオ。黒幕はどんがら竜、ヴァイデスだ。



セリナ姫を無事に救出。しかしこれで平和になるのだろうか？

氷の洞窟

狂気の修道士の実験によって、大寒波に覆われたペンタウァ。原因究明に乗り出すソーサリアン。ＤＥＭＯＮ、ＨＥＬＬ、ＧＯＤ、ＡＮＧＥＬ、数々のプレートが謎のカギを握る。ペンタウァ凍結のその日まで、あと200と65日!!

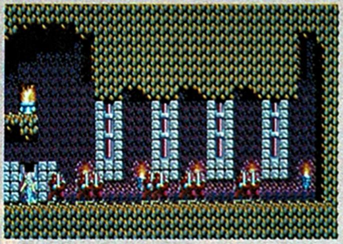


敵のなかにはプレイヤーを氷にしてしまうやつもいる。要注意だ。

REPROGRAMME

ルシフェルの水門

ペンタウァの唯一の水門が、リザードマンたちによって占拠された。田は干上がり、もはや飲み水も枯れた。出動だ、ソーサリアン。やつらの虚をつき洞窟へ潜入し、水門を開けるのだ! しかし時すでに遅し、洞窟は自然の要塞と化していた……。



数知れぬモンスターたちが待ち構える洞窟に3振りの剣があるのだ。

紅玉の謎

平和な森に突如訪れた恐怖。邪悪な光を放つ紅玉のためすべてのバランスが崩れる。獣は凶暴化し、人々の心はすさんでいく。

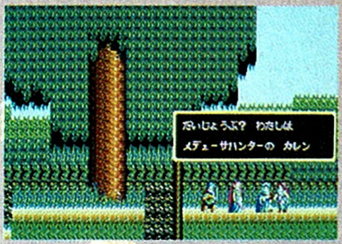
紅玉を取り戻せ、ソーサリアン。幸い木上生活者は協力的だ。彼らの助力を得て、謎を解き最上にいるモス・ジャイアントを倒せ。



魔力に犯された森に再び平和を取り戻すことができるのか?

メデューサの首

蛇髪と狂眼をもつ悪魔、メデューサがペンウタァに現れた。付近の村は壊滅状態、住民はすべて石にされてしまった。困ったときのソーサリアン。王様は彼らにメデューサ退治を下知する。しかし、今の武器ではメデューサは倒せない。どうする?

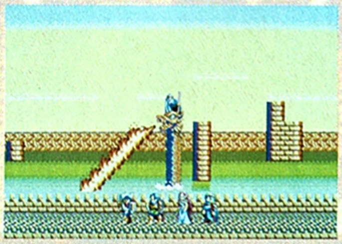


見る人を石にしてしまうというメデューサを、どうすれば倒せる?

呪われたオアシス

砂漠の夷狄、蛮族の王ルワンはオアシスに毒を投じ、死の沼にしてしまった。中和剤となる聖水は砂の城の奥深くに眠っている。

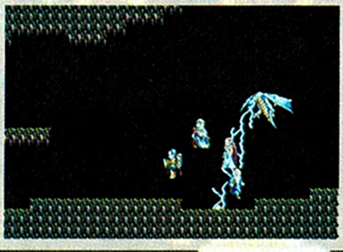
難攻不落の要塞に挑むソーサリアン。大蛇の猛毒、石化、恐怖のトラップが彼らを待ち受ける……。



炎を吐くゴールドドラゴンは、ルワンが作った幻影らしいぞ。

暗黒の魔道士

50年前、誅殺された大魔道ゲディスがここに甦る。ペンタウァへの復讐だ。彼の強力な魔力の前に偉大なる魔道士オーサーも敗れた。王国最大の危機がここに迫る。ソーサリアンは、はたしてゲディスを打ち破ることができるのだろうか?

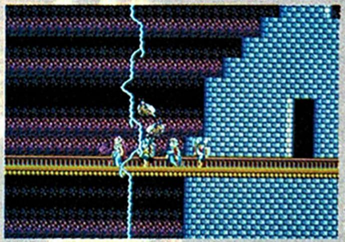


ノリノリのBGMにあわせて登場するブルードラゴン、カッコいい。

捕らわれた魔法使い

王国きっての魔法使いが、オーガをはじめとするモンスター軍団によって地下要塞都市に閉じ込められてしまった。ソーサリアンは彼を救出すべくそこに乗り込むが……。

たくさんのモンスターと、あっというどんでん返しが見物。

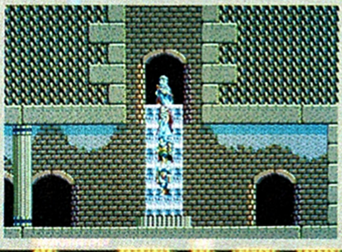


プレイヤーだって、魔法を使うことができる。ただし覚えればの話。

盗賊たちの塔

ペンタウァ郊外の古城にいつのころからか、たくさんの盗賊が住み着き、悪事を重ねていた。

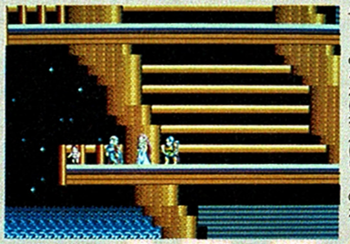
退治を命じられるソーサリアン。塔、地下、そして塔と移り変わる舞台と膨大なマップ、二転三転するストーリーはレベル5を飾るにふさわしい。



この水はどこから流れているのだろうか? 手がかりになるかも。

呪われたクィーンマリー号

ある豪華帆船で起こる連続殺人。事件のカギを握るものは次々と変死をとげる。いったい誰がなんのために。犯人を推理せよ、ソーサリアン。ネズミ、血のオノ、金の壺……。事件の裏に隠された意外な新事実。そこに絡む悪魔のワナ。

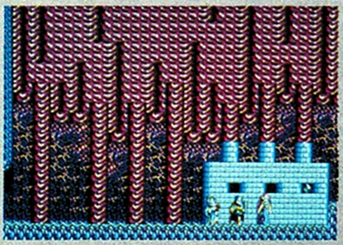


めちゃくちゃ広いクィーンマリー号、このなかに犯人はいるのか?

不老長寿の水

土が腐る。ペンタウァは建国以来最大の凶作に見舞われた。この事態を打開するには不老長寿の水しかない……。

生きている洞窟に足を踏み入れたソーサリアン。変幻自在のモンスター、ドッペルゲンガーになす術はあるのか……。



今だかつて生きて出た者がいないこのダンジョンから生還できるか。

ソーサリアン

次号こそゼッタイ新作徹底マスターするぞ!

最新のホットメニューを教えます

BEメガホットメニュー
BE-MEGA HOT MENU



ソーサリアン

セガ　2月発売　7,000円

メガドライブの力が遺憾なく発揮された「ソーサリアン」。今回は、業界三国史でもお馴染みの“ジャムおじさん”が徹底紹介してくれるぞ！　心して読め!!

ジャムおじさんの「ソーサリアン」大紹介だーい！

「ソーサリアン」とは、ご存知パソコンゲームメーカーの雄日本ファルコムが2年前に大ヒットさせた、ファンタジーアクションRPGの傑作だ。そもそもは、ドラゴンスレイヤーシリーズの5作目として作られたのだけど、あまりの反響に、その後も全部で10本以上もの追加シナリオが発売され、全国に数多くのソーサリアンファンを生み出している。

この名作がいよいよメガドライブに登場するのだ。今回は、原作の大ファンであるジャムおじさんが、メガドライブ版ソーサリアンワールドに皆さんを招待しよう。

横スクロールのアクションRPG

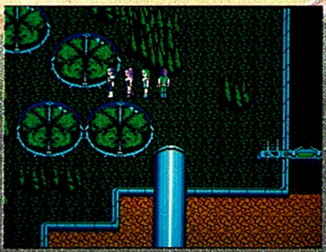
これまでのRPGというと、「ドラゴンクエスト」や「ファンタシースター」でお馴染みのように、マップ上の移動シーンと戦闘シーンが分離されるタイプがほとんどだったけど、「ソーサリアン」では移動も戦闘も同じ横スクロール画面で展開される。

だから、魔法をかけたり戦いながら、同時にマップ上をどんどん移動することができるんだ。

しかも最高4人でパーティープレイできるから、アクションタイプのRPGとはいっても、「ゼルダの伝説」や「ザナドゥ」とは一味違った雰囲気が味わえるぞ。

ファンタシースターⅡの場合

移動シーン



パルマ星を歩くユーシスはじめ4人のパーティー。

戦闘シーン



強烈なグラフィックが画面いっぱいに炸裂するぞ！

ソーサリアンの場合

移動シーン



洞窟のなかを歩くソーサリアンのパーティー。

戦闘シーン



戦闘も移動シーンと同じ画面のなかで展開されるのだ。

過去のアクションRPGは……



ゼルダの伝説
（ファミコン）



イース
（マスターシステム）



ドルアーガの塔
（ファミコン）

『BEEP! メガドライブ』1989年秋増刊号掲載

10本ものマルチシナリオ構成だ!

「ソーサリアン」では、「ウィザードリィ」のようにキャラクターメイキングや武器や防具の調達を行う伝説の町ペンタウァと、冒険の世界が分離されている。だからキャラクターを作り、武器や防具を買って装備したら、セガの作ったオリジナルシナリオ8本のなかから好きなシナリオを選んで、冒険に出発できるんだ。

旅の目的を無事集してペンタウァに戻ってきたら、シナリオをクリアしたことになる。そして、この段階で旅で得たお金や経験値がパーティーのメンバーにプレイヤーの判断によって分配され、キャラクターが成長していくのだ。

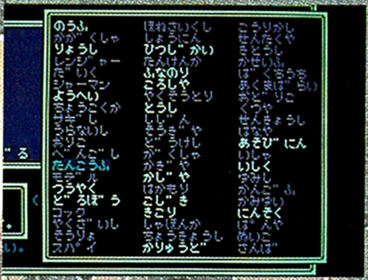
ところで、このメガドライブ版「ソーサリアン」には、オリジナルのシナリオが全部で10本入っている。9、10本目のシナリオは8本すべてクリアしてからでないと挑戦できないが、まったく関連のないシナリオを次々に解いていくこのゲームシステムは、まさに短編の推理小説を読んでいるような醍醐味が堪能できるぞ。

豊富なキャラクターメイキング

「ソーサリアン」では、キャラクターを何人でも作ることができる。4つの種族から、年齢や所有アイテムを考慮しながら好きな種族を選ぶと、次に60種類にも及ぶ職業から1つを決めなければならない。

選んだ職業により年収が異なるうえ、キャラクターのステータスに大きな影響を及ぼすから慎重に選ぶ必要がある。シナリオによっては、その職業の人でないとクリアできないものがあったりするので、メンドくさいと思う人もいるかもしれないけど、ここらへんは実際にプレイしてみると、たまらなく楽しい要素であったりする。

これなんぞは、それぞれが独立したシナリオで構成され、1つのシナリオを短時間でクリアできるからこそできる芸当なんだ。まさに「ソーサリアン」の"みそ"といえましょうゆ。



それぞれ年収の異なる仕事60種類。職業はステータスに大きく影響してくるのだ。

世代交代するキャラクター

「ドラゴンクエスト」のように、経験値が上がったからといって、その場ですぐ強くなるわけではない。

旅が終わるとペンタウァに戻り、王様に報告してやっとステータスの上限が上がる。ステータスそのものを上げるためには、道場で修業を積まなければならない。さらに、諸装備品に魔法をかけてもらって、初めて会得することができる。

修業をしたり、魔法をかけてもらうのに1〜5年もの期間が過ぎ去っていくため、キャラクターはどんどん年をとっていくんだけど、なんと「ソーサリアン」のキャラクターには寿命があるんだ。したがって、年を重ねるとやがて安らかな眠りにつくことになるんだが、じつはこの時点で新キャラクターを作ると、アイテムや知識を相続できるシステムになっている。つまり、キャラクターは世代交代を繰り返していくんだ。

メガドラ版「ソーサリアン」の魅力とは!?

ずばり、メガドライブ版「ソーサリアン」の魅力なんだけど、大きく分けて3つある。

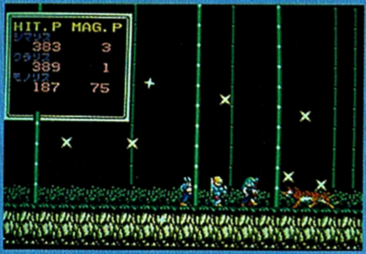
1つは、なんといってもパワーアップされたグラフィックの素晴らしさなんだ。とくに、メガドライブの魅力であるスプライト機能を十分に生かした魔法の数々は、申し分ないほどのデキだ。今からサラマンダーの魔法やスターダストの魔法を楽しみにしておいてくれ。

2つ目は、セガのオリジナルシナリオが味わえることだ。とくに「チャイニーズ・メディスン」は、原作にはなかった中華風の味付けがうまく表現されている秀作だ。

3つ目は、美しく爽快なBGMにある。メガドライブだからこそできたといってもよいほどの、期待に応えたデキになっている。

いろいろと述べたが、百聞は一見に如かず。ジャムおじさんが太鼓判を押すソフトなのだ。

これが魔法だ!



天の星を降らせてモンスターを倒せ!



聖霊の玉が現れ、八方へ飛び散った!



イナズマが天空高く響き、モンスターを撃つ。



炎が中を飛ぶ。サラマンダーか!?



いっぷう変わったシナリオ、チャイニーズ・メディスン。

シナリオ 1 魔法使いの弟子

静かな魔法学校にモンスターが現れた。生徒たちが襲われ、皆恐怖におびえていた。モンスターが現れた原因を突き止め、学校に平和を取り戻せ。

どのシナリオからでも始めることができるが、このシナリオは入門者向けにできているので、できればここから始めたい。

最初は学校内でモンスターが出現する謎についての調査だ。教室を回ったり、用務員のおじさんから話を聞こう。とくにこのおじさんからの情報は重要だ。途中の教室で1人の少年が仲間に加わったりするけど、ある謎を解くまでモンスターはまったく出てこないのだ。



まず教室に行ってみようか。先生に注意されちゃったよ。



表に出ると……。来たぞモンスターの集団だ。



少年を見つけた。彼もパーティーに加わるのだ。



スライム状のモンスターが天井から落ちてきた。



戦いに勝つと、経験値が得られる。町に帰ってから分配だ。

シナリオ 2 常春の村

ある村の洞窟にドラゴンが棲んでいた。洞窟のなかには大切な守り神があるという。ドラゴンに見つかる前に守り神を運び出してほしいと頼まれたが……。

このシナリオは、美しい山々を背景にした村で事件の解決を依頼され、ドラゴンの棲む洞窟に向かうわけだが、まず初めに村長の家へ行こう。そこで洞窟に祭られている守り神についての情報が聞ける。もちろん近所の家にも行ってみよう。村はずれにある山に登っていくとドラゴン発見！

こいつを追っていくと洞窟のなかに行けるのだ。



まずは村長さんから話を聞こうではないか。



ここが山だ。とにかくあちこち歩いてドラゴンを探そう。



村はずれの山に行ってみよう。



ドラゴン発見！ しかしなぜか逃げてしまうのだ。



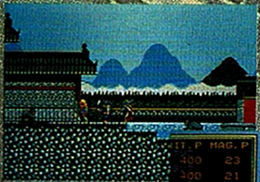
ドラゴンの後を追うと、洞窟のなかへ……。

シナリオ 3 チャイニーズ・メディスン

漢方の国、中国。そこには素晴らしい効果をもつ若返りの薬があるという。その話を聞いたソーサリアンは、薬を求めて中国へ旅立った。

原作の「ソーサリアン」とは一味違ったシナリオだ。舞台は中国。周りの景色も中華風だ。太極拳をやっているおじさんもいるし、モンスターもおサルや竹やぶの虎だ。

町にある各家に入っていくと、薬屋の少女が重要な情報を教えてくれる。今後の冒険に彼女の存在が大きな意味をもってくるらしいのだが……。



サルも敵キャラ。気をつけろ！



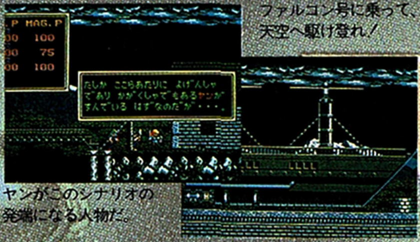
太極拳を練習中のおじさんアル。中国らしいな。

紹介

シナリオ 4 天空の滝

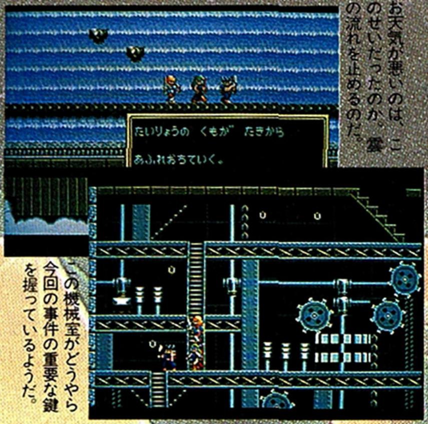
予言者ヤンは予言したとおり、ペンタウァ周辺に黒く厚い雲がたち込め、地上には光がささなくなった。ペンタウァの空から雲を追い払い、光を取り戻せ／

予言者ヤンの作った空飛ぶ船ファルコン号に乗って、天空へ駆け登ってみよう。そこには数本の滝が流れ落ちていた。どうやら原因はこれらしい。しかし、これを止めるにはどうしたらよいのだろうか。たくさんの歯車が回る機械室のなかにいるおじさんに話を聞いてみよう。



ファルコン号に乗って、天空へ駆け登れ／

ヤンがこのシナリオの発端になる人物だ。



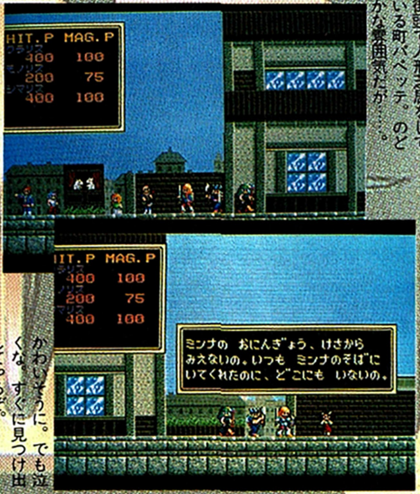
お天気が悪いのは、このせいだったのか。雲の流れを止めるのだ。

この機械室がどうやら今回の事件の重要な鍵を握っているようだ。

シナリオ 5 マリオネットの館

大切にしていた人形がもち主の女の子のもとから消えてしまった。人形探しを頼まれたソーサリアンが、訪ねた館に待ち受けていたものは……。

訪れた町はパペッテ。町を歩いてると人形芝居をやってたりと、のどかな雰囲気だ。最初に人形の落とし主、少女ミンナを探そう。話を聞くと、いつも大事にそばに置いておいた人形がないと泣いている。まずは人形探しだ。人形芝居をやっている男から話を聞くとある重要な情報が聞ける。本当の話の展開はこれからなのだ。



街頭で人形芝居をしている町パペッテ。のどかな雰囲気だが……。

かわいそうに。でも泣くな。すぐに見つけ出してやるぞ。

そしてシナリオ 6 灰色の迷宮

迷宮作りの天才アントロノフは、死ぬ前に巨大な迷宮を作り、なかに多くの謎を残した。その後なかに棲みついたモンスターは、迷宮からあふれ人を襲い出した。謎を解き、迷宮を封印しろ／

取材時点では、このシナリオはまだ完成していなかったので、ここでは紹介できないが、どのシナリオもグラフィック、サウンドを含め非常に完成度が高い。次号では各シナリオの詳細まで紹介できると思うので、楽しみに待っててくれ／

ジャムおじさんの言いたい放題／

2月には必ず出せるということがわかっただけでも、めでたいということにしよう。

ところで、セガにおじゃましたときにわかったのだが、「ソーサリアン」の開発スタッフには美しい女性が加わっているのだ。芸能人にはたとえられる人がいないけど、雰囲気としてはファミ通の万里子さん（ただし発売日スケジュール表に出てくる挿絵）に近い感じだ。名前は聞かなかったが、「ソーサリアン」をプレイした感想を彼女に送ると、ひょっとして返事が来たりするかもしれない。みんな、ぜひともチャレンジしてくれ／

話は変わるが、アメリカでは、この9月に発売されたばかりのメガドライブ（商品名はジェネシス）が絶好調のようだ。「大魔界村」や「獣王記」が大ヒットして、来年中には軽く200万台を突破しそうな勢いらしい。

僕としては、ぜひ「ソーサリアン」も会話を英語に直してアメリカでも発売してほしいと願っている。「ウルティマ」や「ウィザードリィ」に見られるように、アメリカの素晴らしいRPGは日本へどんどん輸入されているが、日本からは優れたパソコンRPG作品がたくさんあるにも関わらず、アメリカへは輸出されていない。RPGがマンネリ化した現在、メガドライブを通じ、もち味が100%移植されたパソコンRPGをアメリカにもち込むことは、RPG発展の刺激剤としてとても意義のあることだと思うんだけど。

それから、まだ発売されていないのに変な話だが、早くも「ソーサリアンII」を出してほしいという期待にかられてしまう。FDD用でもかまわないが、とにかくメガドライブの定番ソフトとして大切にシリーズ化してほしい。

いろいろと脈絡のない話をしてきたが、RPGが少ないメガドライブにとって「ソーサリアン」は、来年中に国内200万台普及の鍵を握る戦略作品であることに間違いない。

話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART3

NEW SOFT COMPLETE MASTER





うろんうろんよ、使命を果たせ！

うろんうろん（以後うと略す）／や、やばいろ～ん。前号で、ゲーセン行って遊んでたのが上司にバレたろ～ん。このままでは、組織をクビになるろ～～ん。みんな、ボクがプーたろうだと思っているようだけど、ボクには「メガドライブを普及させる」という大切な使命があるんだろ～ん（編注：そんなの初耳だぜ）。よーし、今月こそガンバルろ～ん！

というわけで、今月は「ソーサリアン」の紹介だろ～ん。

えーと、「ソーサリアン」とは、アクションRPGだろ～ん。横スクロールするろ～ん。オム、オム、オムレツじゃなくって……えーと……ほれ、……オム、オムニ……。

女／ほほほほほ（笑い声）！　オムニバス形式もわからないなんて、やっぱりパンダは頭悪いわねえ。それになあに？　その変な配色。紅白まんじゅうみたい。ほほほほほ。

う／キ、キミは!?

女／あら、ごめんなさい。私は、ミス・スノーマン。

う／ミス・スノーマン？　お、女なのか男なのかわからないろ～ん。

ミス・スノーマン（以後ミスと略す）／失礼ね、女よ。ついでに言っておくと、1月号にふさわしく雪うさぎなのよ。

う／雪女みたいなもんかにゃー？

ミス／ふっ（鼻で笑う）。雪うさぎも知らないなんて、これだから紅白パンダは……。ま、そんなことはどうでもいいわ。それより私はねえ、「ソーサリアン」のことならなんでも知っているのよ。

う／なんかよくわかんないけど、すごいんだにゃー。

ミス／ほほほほほ。どう？　私が「ソーサリアン」について教えてあげてもよくってよ。

う／ほ、ほんとろ～ん？

ミス／ええ、本当よ。2人っきりで、教えてあ・げ・る♡

う／うろろろろ～～ん♡　よろしくお願いしますろ～ん。

ミス／そのかわり高くつくわよ。

う／♡♡♡（すでに聞こえていない）

『BEEP! メガドライブ』1991 年2月号掲載

Lesson 0（復習）

ソーサリアンの基本

このコーナーは、前号のおさらい。何事も基本が大事。こんなことは知ってるよ、という人も復習を兼ねてよく読んでね。

ミス／さて、今回パソコンゲームから移植されることになった「ソーサリアン」。この「ソーサリアン」には、２つの大きな特徴があるの。１つ目は、話がオムニバス形式になっているということ。

メガドラ版「ソーサリアン」には、10本ものオリジナルシナリオが設定されているのよ。

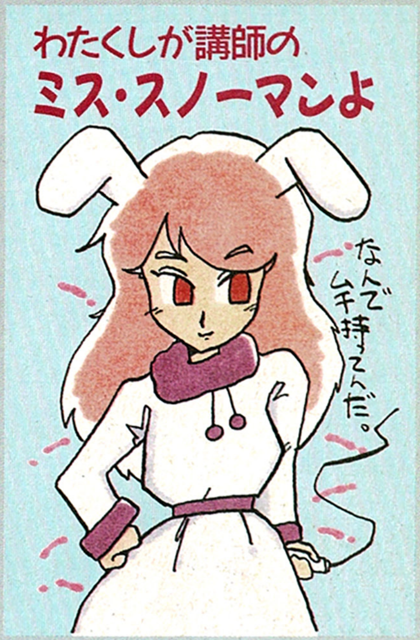

伝説の街・ペンタウァ。旅に出ないときは、街で日常生活を営むの。

冒険の舞台。RPGとしては珍しい横スクロールするマップ。

この10本のシナリオとソーサリアン達とをつなぐのは、伝説の街「ペンタウァ」。「ソーサリアン」では、冒険の舞台と、武器の調達や王さまがいる自分達の街とが、まったく別に設定されているの。ここから、好きなシナリオを選んで冒険に出発。無事、事件を解決してペンタウァに帰ってくると、シナリオ・クリアというわけ。

そして、もう１つの特徴は、ゲームのジャンル。アクションＲＰＧ。戦闘シーンがアクションなのね。これだけなら、ほかのゲームでもよくあるけど、「ソーサリアン」はなんとマップが横スクロール！　本格的な謎解きを楽しみながら、アクションのスリルも味わえるのよ。どう？　すごいでしょ？

う／すごいろ～ん（……オムニバスってなんだろ……？）。



Lesson 1

キャラ・メイキング

「ソーサリアン」は、キャラの種類がとっても豊富。そのぶんメイキングも複雑。そのうえ時間の概念まであって、気分はシミュレーション。

ソーサリアンの仕事

キャラは、４つの種族から各ステータス等を考慮して好きな種族を選ぶのよ。次に、そのキャラの職業を決めるの。職業の種類は60種類あって、それぞれに年収が違うのよ。シナリオによっては、その職業の人がいないとクリアできないものもあるから要注意。



種族によって各パラメータが違うの。年齢もゲーム中で大きな役割を果たすわ。


60種類もの豊富な職業。種族や年齢等によってはなれない職業もあるのよ。

強くなるのだ!!

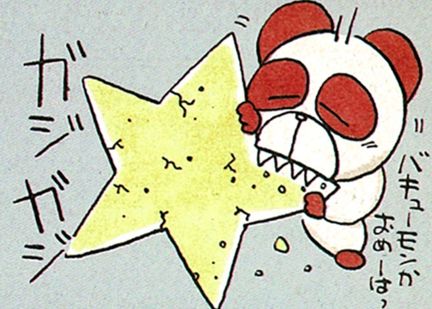
種族を選ぶと、各パラメータが表示されるの。パラメータを増やす方法は２つ。まず、道場に行って修行をする方法。ここでは、パラメータを増やすほかに、様々な知識を得ることもできるわ。

２つめは、魔法のかかったアイテムを装備するの。

ただし、どちらも１～３年の年月がかかるのよ。ここで問題なのは、各キャラに寿命があるということ。具体的な寿命は、種族によってかなり違うけど、どのキャラも歳をとれば死んでしまうの。でも、慌てないで。寿命で死んでしまった後に、新しいキャラを作ると、死んだキャラのアイテムや知識を受け継ぐことができるわ。ただし、各パラメータは初期値に戻ってしまうのよ。


修行にはお金と歳月がかかるの。修行に入る前に、各キャラの年齢を再確認してね。


魔法のかかったアイテムを装備することによって、各パラメータをアップできるわ。



Lesson 2

魔法講座

「ソーサリアン」最大のセールスポイントは、128種の豊富な魔法。その習得方法や使い方は、従来のRPGとは大きく異なっているのよ。

魔法概論

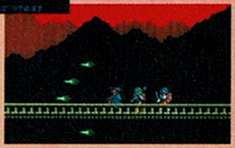
「ソーサリアン」では、魔法の取得にキャラのレベルは関係ないのよ。魔法は、7種類の「星」と呼ばれるものをいくつか組み合わせることによってできるの。この星の組み合わせ方で、できる魔法が違ってくるのよ。ただし、MPがなくっちゃ使えないわよ。

魔法はアイテムにかけるのよ

この星をかけてもらうのは、キャラではなく、なんとアイテムなの。キャラ自体が魔法を覚えるんじゃないのね。装備できるアイテムならなんでも魔法をかけることが可能よ。魔法ができたら、装備。これでそのアイテムに宿った魔法が使えるわ。



魔法屋にて星をかけてもらう。1回につき1つしかかけてくれない。



どのアイテムになんの魔法がかかっているのか忘れないようにね。

上手に魔法を作る

では、実際に魔法をアイテムにかけてみましょう。魔法をかけられるアイテムは装備できるもののみ。アイテムを魔法屋へ持っていくと、星を1つかけてくれるの。1つにつきたいてい3年かかるの。

魔法屋へ行く前に長老の家に行くと、アイテムを鑑定してくれるわよ。星の組み合せも教えてくれるわ。ただし、有料。



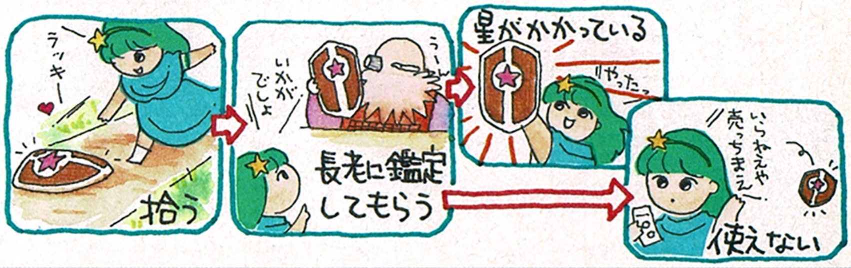
フローチャート

イラストにて魔法の作り方を簡単に表してみました。

パターン1　街で買ったアイテムの場合



パターン2　冒険の最中に拾ったアイテムの場合



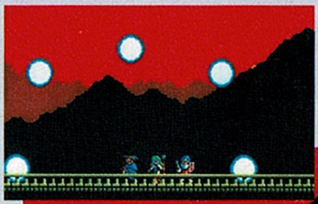
実際に使ってみましょう

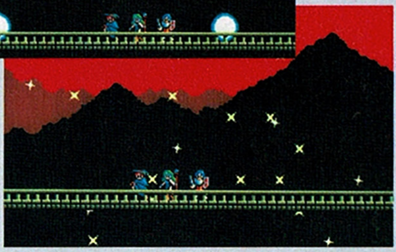
ミス／アイテムにかけてもらった魔法を使うには、そのアイテムを装備しなければならないの。装備は、冒険の旅に出てから行います。

いったん装備してしまうと、あとはボタンの操作のみで魔法が使えるの。

う／きれいだろ～ん。

ミス／パンダって色がわかるのかしらー？





メガドラだからこそ実現したともいえる、大迫力のグラフィック。とくに魔法の表現はキレイ。でも、魔法が使えるようになるまでが大変なのよ。





Lesson 3

アイテム

冒険の旅のお楽しみは、シナリオをクリアすることと、アイテム探し。魔法と同じくアイテムも種類が豊富。さすが「ソーサリアン」!

アイテムの役割・種類

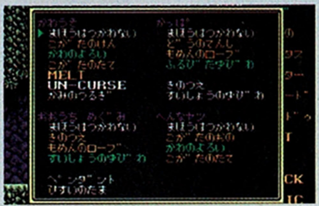
豊富なアイテムは、大きく分けると2種類。装備できる物とできない物。

アイテムの役割は、魔法をかける。装備する。HP等を回復する(薬草など)。売ってゴールドを儲ける。この4つ。

各キャラの種族によっても、持てるアイテム持てないアイテムがあるのよ。



愛想の悪い武器屋。魔法のかかっていないアイテムを売っているの。KRMが高いキャラは、安く買い物ができるわ。



魔法がかかっているアイテムを装備すると、魔法が使えるように。装備は冒険の旅に出てからするのよ。



アイテムを拾ったら…



ミス/冒険の最中に拾ったアイテムは、ペンタウァに戻ったら必ず鑑定すること。すごい星がかかっているかも……。

星は各ステータスを上げる力ももっているので、たくさん星がかかっていれば儲けもの。

星がかかっていなくて、装備もできない。そんなアイテムは、薬草なんかじゃないかぎり売ってしまうのが一番。持てるアイテムの数は少ないし、役に立たないものを持っていても仕方がないもの。わかって?

う/拾ったものは警察に届けるろ〜ん。

ミス/ゲームだからいいの。

う/教育によくないろ〜ん。



ペンタウァに戻ってアイテムの鑑定。長老か、アイテムの知識を持っているキャラが鑑定をすることができるのよ。



鑑定が済んだアイテムの分配。たくさんの星のかかっているお得なアイテムのほかは、売ってしまうほうがいいのよ。

星って何だろ〜ん?

ミス/星は全部で7種類あって、ステータスや魔法に大きな影響を与えるの。

例えば、ステータス。各星の一つ一つは、各パラメータと対応しているの。つまり、STRの力をもつ星が1つ宿っているアイテムを装備すると、STRの値が1増えるということよ。

そして、魔法。魔法と星の関係については、82ページを見てね。ここでは、ちょっと変わった魔法の作り方を教えてあげるわ。魔法屋で星をかけると、アイテムを魔法屋へ預けなければならないわね。本来なら、1年から3年はそこに置きっ放しだけど、そのあとすぐに引き取ってしまうのね。お店の人はしぶるけど、強引に返してもらうのよ。そうやって、かけたい星を全部かけちゃうの。

う/で、でも使えないろ〜ん。

ミス/そこで、長老の家に行ってみて。魔法の力を引き出してくれるわ。もちろん、有料だけれどね。世の中、なんでも金次第ということね。

う/シビアだろ〜ん。

ミス/年月をとるか、お金をとるかの問題ね。



Lesson 4

シナリオ紹介

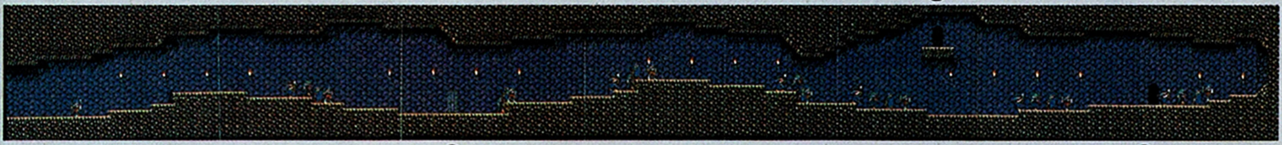
キャラクター・メイキング、魔法やアイテムの使用法……。全部わかったわね。準備が整(ととの)ったら、いよいよ冒険に出発よ！

シナリオ1（レベル1） 灰色のダンジョン

その昔、アントロノフという迷宮造りの天才がいた。彼は晩年、生涯最大にして最高の迷宮を造り上げた。この迷宮には、多くの罠(わな)や秘密の通路があり、入った者を惑(まど)わせた。また、この迷宮は、多くの奇怪なモンスターを呼びよせた。モンスターたちは、日毎(ごと)夜毎里に出没し、人や家畜を襲った。迷宮のどこかに怪物たちを呼びよせる邪悪な「何か」が存在するのか？

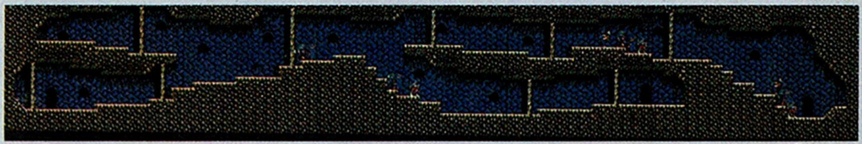
キミの使命は、この迷宮の謎を解き明かし、二度と怪物たちが外に出て来れないように、封印することだ。

迷宮の天才が生んだ、無数のトラップを乗り越えるのだ。

❷

❶ ❸

❸

❹


❹ ❺ ❻

❽

❻

3つの武具を探せ！

迷宮内でアントロノフの孫、ウェッジに遭遇(そうぐう)。迷宮を封印するには、賢者の鍵が必要。鍵を手に入れるには、3つの武具が必要なんですって。



秘密の扉を開ける指輪をくれる。他にもいろいろ知ってるみたい。

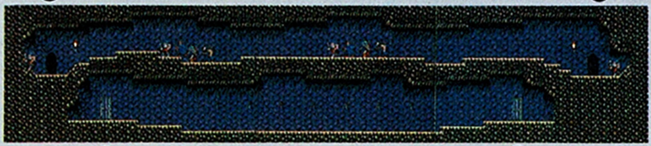


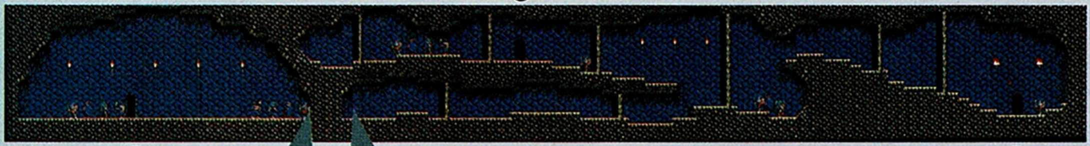
狂気の盾・悪夢の鎧(よろい)・魔性の剣(つるぎ)。それが3つの武具よ。

❽


❼

❾ ❿ ❺

⓬ ❼

⓫ ❿

⓮

⓭ ⓬

第1のトラップ！

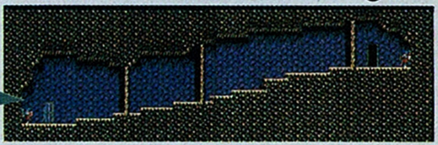
アララ、行き止まり。でも土の色が違うところが何かありそうね。ここは、物知りウェッジ君に聞いてみるのもいいわね。強く踏(ふ)むと何かが起こるかも……。

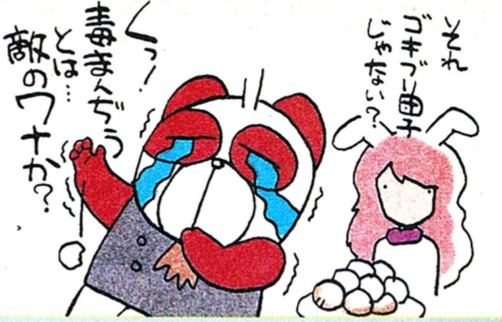


ここと、壁の向こう側の土の色が違う所を踏むと秘密の通路が……



ウェッジにもらった古びた指輪を使えば、扉が開くのヨ。

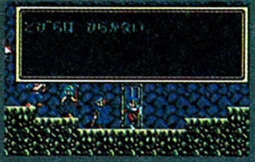
❶

⓭



トラップだらけだろーん

う／ヒ～ン、自分がどこにいるかわからなくなっちゃったろ～ん。
ミス／なに泣いてんの。戦いはまだ始まったばかりじゃないの、よくって。まず、３つの武具（狂気の盾・悪夢の鎧・魔性の剣）を集める。そうすれば、賢者の指輪が隠された場所がわかるはずよ。それと、このウェッジって男。彼ってけっこう頼りになるのよ。足繁く通いましょ。指輪もくれるし。

一方通行だろ～ん

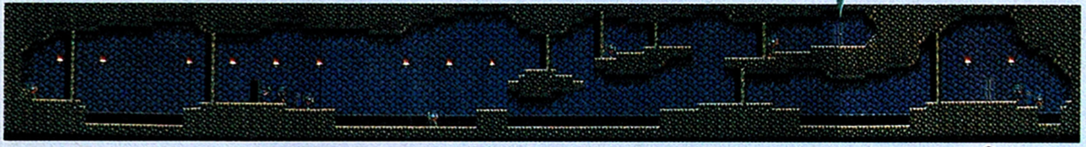


この扉は向こう側からしか開かないの。じつはラストの重要な扉だったりして!?

❷



⓮ ⓲



⓫

大迷宮入口!!!

狂気の盾は見つかったかしら。次は、この水浸しのフロア。水中には変なものがウヨウヨ。やっとたどり着いた扉。ここから先が最後の山場、大迷宮よ。





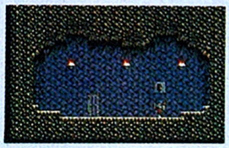
❾

イミありげな壁画？

狂気の盾そっくりのレリーフが飾ってあるわよ。盾をかざしてみても、何も起こらない。困ったときは、ウェッジに聞くのが一番！何か策を授けてくれるかも!?



普通なら何か起こるはずなのに～。パターンどおりにはいかないわネ。



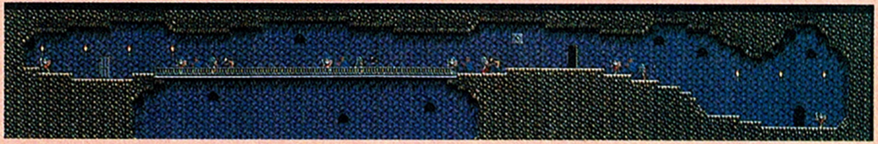
⓯

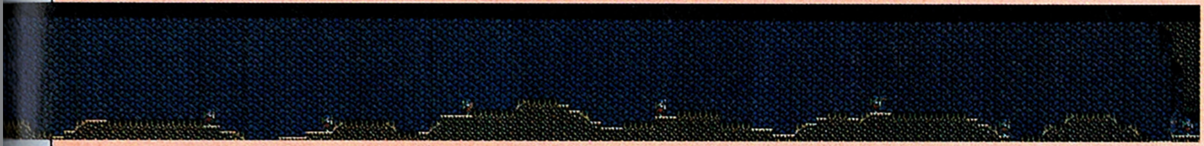


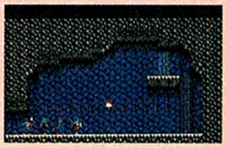
⓯

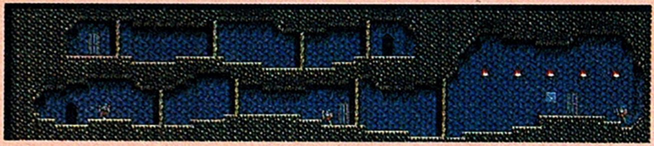
大迷宮だろーん！

う／やった、やった。ウェッジさんのおかげで、狂気の盾に続いて悪夢の鎧も手に入ったろーん。後は、魔性の剣だけ！　ドンドン先に進んじゃうもんね。
ミス／あ～ら、とうとう入っちゃったわね。ここからが、ホントの試練の始まり。
う／え～！　いままでも十分きつかったろーん。
ミス／ふつうは最後のアイテムが一番取りにくいもんでしょうが。もう、そりゃ血も凍るようなトラップの出血大サービスよ。
う／ウピー！　なんか矛盾した発言だけど、そのすさまじさは十分伝わるろーん!!
ミス／なかでも左右のスイッチで移動する部屋は難関中の難関ね。正しい位置に動かさないと先に進めないんですもの。この秘密だけは、あのなんでもお兄さんのウェッジでさえわからないそーよ。あとは、根性だけね。
う／うろーん。努力とか根性は嫌いだろん。

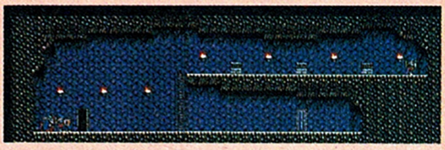












シナリオ2（レベル1）

常春の村

雪山に囲まれたフリース村。その村は、寒い地方にありながら一年中暖かく、常春の村とよばれていた。

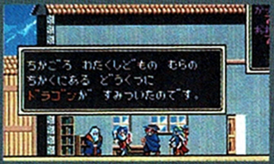
その村の洞窟に、ドラゴンが棲みついた。洞窟の中には大切な村の守り神がある。守り神・女神像には、まわりの雪や氷から村を守り、いつも春のように暖かく保ってくれる不思議な力があるという。もしも、その像をドラゴンが破壊したとしたら……。たちまち村は凍りついてしまう！

フリース村の村長は、ドラゴンに見つかる前に、この守り神を運びだしてほしいとソーサリアンたちに頼んだが……（このシナリオには、3人までしか参加できない）。

キムを探せ！

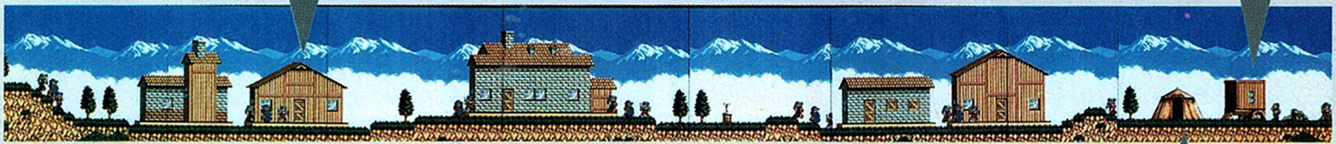
村長さんの家

まず最初に、村長さんの家に行って事件のあらましを聞くのよ。ドラゴンや、女神像の話を聞かせてくれたあと、カンテラをくれるわ。





馬車の隣に立っている男は、祭りの晩に興行で来た一座の人。馬車の車軸が折れて困っているの。この村で唯一修理のできる男は、祭りの晩から行方不明。ほかの村から修理工が来てくれないと動けないのね。



キムや～～い！

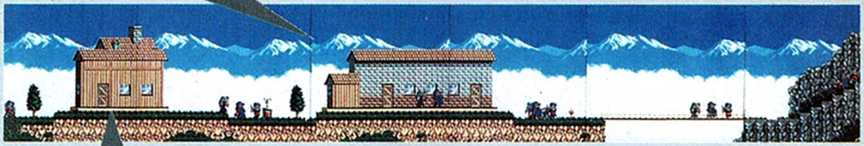
ミス／行方不明になった修理工は、隣の家の息子らしいの。
う／神隠しにあったのかにゃー。
ミス／アンタいつの時代の人よ。





やな女だろ～ん！

ミス／このテントにいる女は、祭りの晩に来た踊り子なの。
う／キレイだけど性格悪いろ～ん。
ミス／いいのよ。女は美しければ。

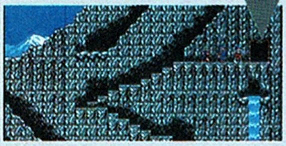


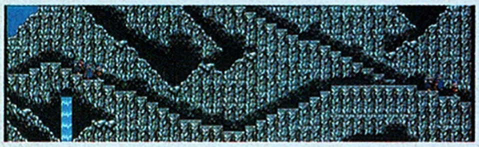
ドラゴン発見！

ミス／洞窟の入口でドラゴン発見！
う／こ、怖そうだろ～ん。こいつがキムを食べちゃったのかァ。
ミス／誰が食べられたのよ、誰が。でもこのドラゴン、どういうワケか逃げちゃうのよね。



ドラゴンと接近遭遇！ 逃げなきゃ、と思ったらドラゴンのほうが逃げ出しちゃった!?

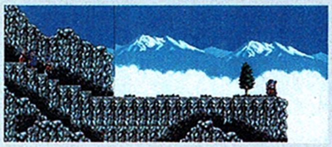


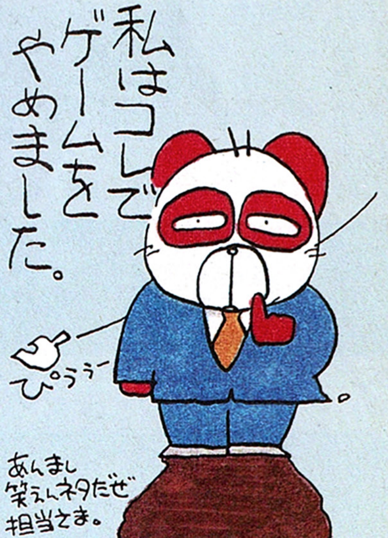


お母さんは心配しているぞ



行方不明になったのは、この家の息子でキムっていうの。ソーサリアンは、母親からキム探しを依頼されるの。キムは、母親と同じペンダントをしているのよ。

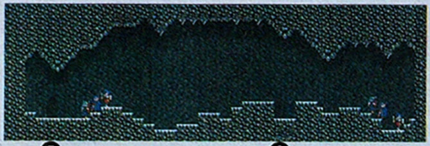




ドラゴン追跡！



❹❶❺ ❷ ❸ ❻ ❼



❸ ❽

洞窟の中に足跡発見！

ミス／逃げたドラゴンを追って、洞窟の中へ。ドラゴンのものと思われる足跡が、洞窟の奥へと続いているわ。
う／またダンジョンだろ〜ん。



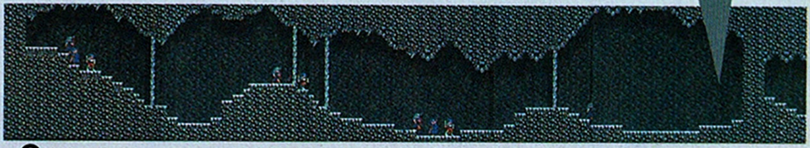
いたぞ！ドラゴンだ!!

ミス／入り組んだ洞窟の中、足跡をたどっていくと、ついにドラゴンを発見！
う／喰われるろ〜ん。
ミス／パンダなんか食べないわよ。
う／でも、なんでドラゴンが逃げるろ〜ん？
ミス／自分で考えなさい。
う／めんどくさいろ〜ん。





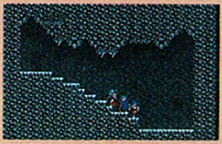
❽ ❼ ❾



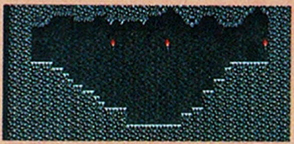
❾

女神像はどこだろ〜ん？

ミス／ここから先は女神像探しに専念。このダンジョンが大変なの。一見同じ場所のように見えても、実は全然違う場所だったり、一方通行の所がわらわらとあって富士の樹海も真っ青よ。
う／もうお家に帰りたいよー。



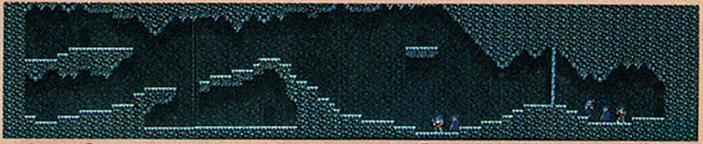
❹ ❶



❺ ❿



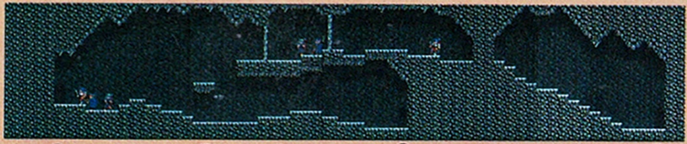
⓫ ⓭



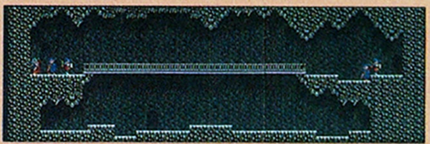
⓫ ⓬ ⓭ ❿ ⓮



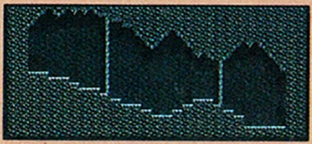
⓮ ⓯



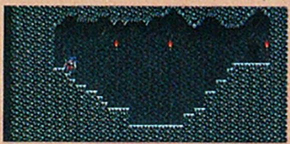
⓯ ⓰ ⓱ ⓲ ⓳



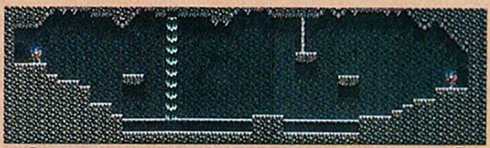
⓱ ⓲ ❻



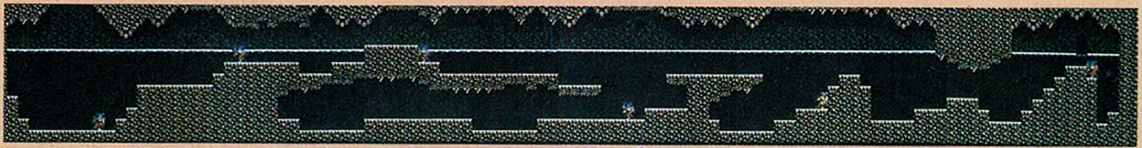
❷ ⓰



⓬



⓴ ㉑ ⓳



⓴ ㉑

シナリオ3(レベル2)
天空(てんくう)の滝(たき)

ペンタウァ周辺に黒く厚い雲が立ち込め、地上に光が射さなくなった。そのために人や家畜に病気がはやり、作物は育たなくなってしまった。

予言者ヤンはこのことを予言していたが、誰もそのことを信じなかった。

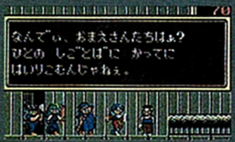
ヤンの予言によると、この雲の原因は天空の滝にあるという。天空の滝とは、天のはるか高いところにある雲を生み出す滝のこと。その滝に異変が起こったため、雲の量の調節がきかなくなったらしい。

このままでは、ペンタウァは人の住めない土地になってしまう！　ペンタウァの空から雲を追い払い、光を取り戻すのだ！

天変地異!?

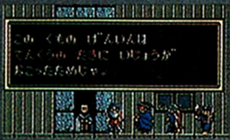


職人だろ～ん



この家の親父は、昔気質(かたぎ)の職人さん。家に入っていっただけで怒鳴られちゃう。でも、あとでお世話になるかもしれないから、攻撃を加えたりしちゃダメよ。

予言者ヤン



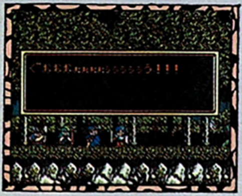
この人が、事件を予言したヤン。ペンタウァで唯一、滝の存在を信じているの。この人は事件を予言しただけでなく、このことに備えてあるものを製作していたの。

空へ

ヤンが製作していたもの、それはなんと空へ行く船。名前はファルコン号。操縦は一切不要で、風向きと風力さえあれば空へ行けるのよ。

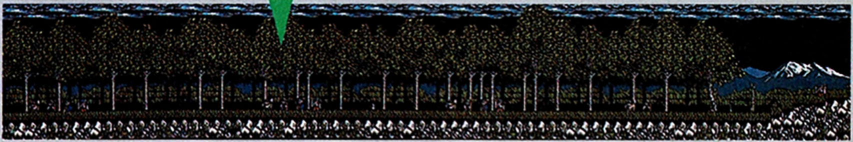


喰われる～!!



ミス／隣村へ行く途中にあるトロルの森。ここでは人喰いトロルが出るのよ。もちろん、パンダだってひと呑みよ。う／うろうろうろろ～～ん!!

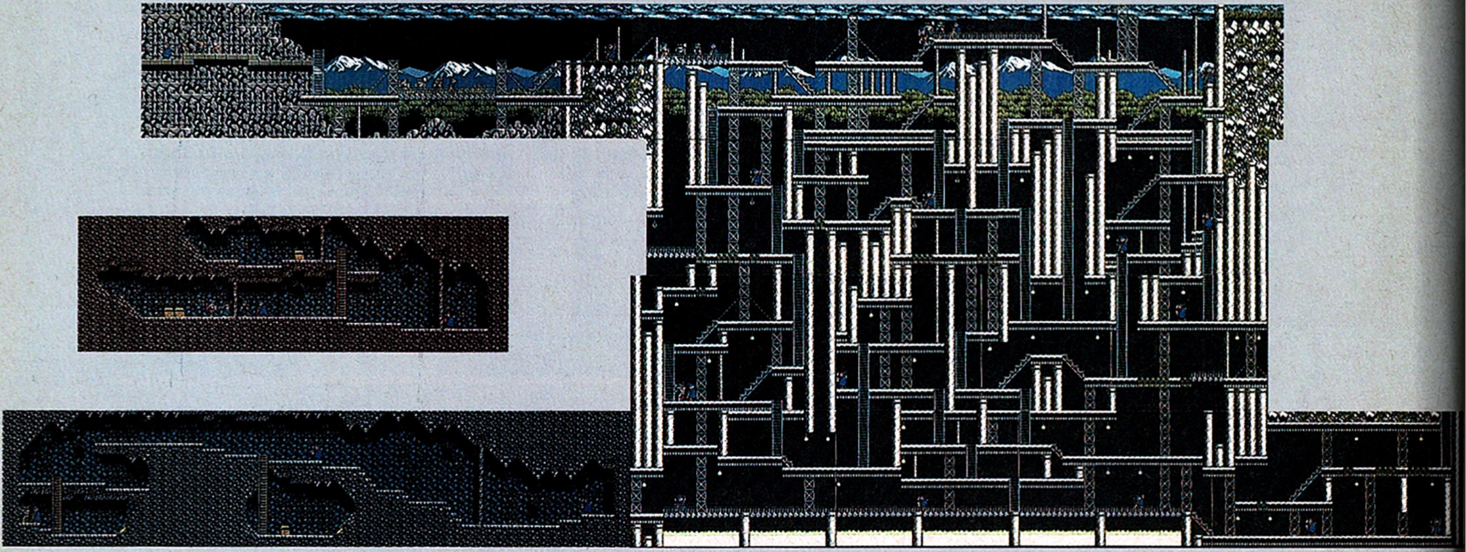
トロルの森



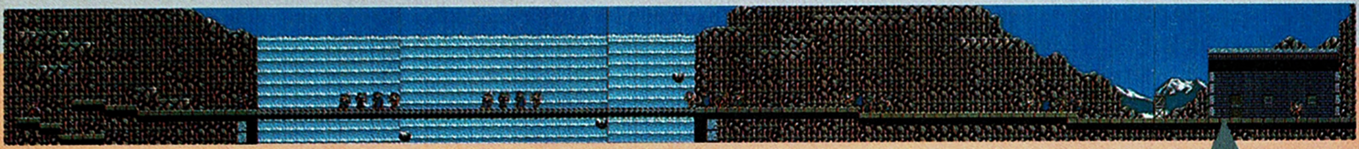
先は長いろ～ん

天空の滝から落ちた金の歯車を求めて、隣村のタルタル村へ。ここは天空の滝の真下にある村なので、歯車がある可能性大。子供から大人までみんなの意見を残らず聞いて回ること。でも、最終的にはある職業の人がいないとこのシナリオはクリアできないのよ。





雲の滝

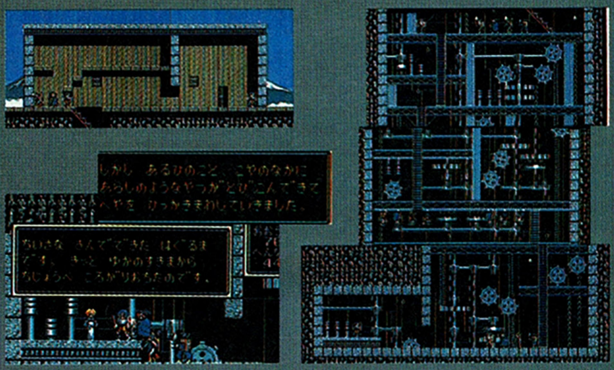


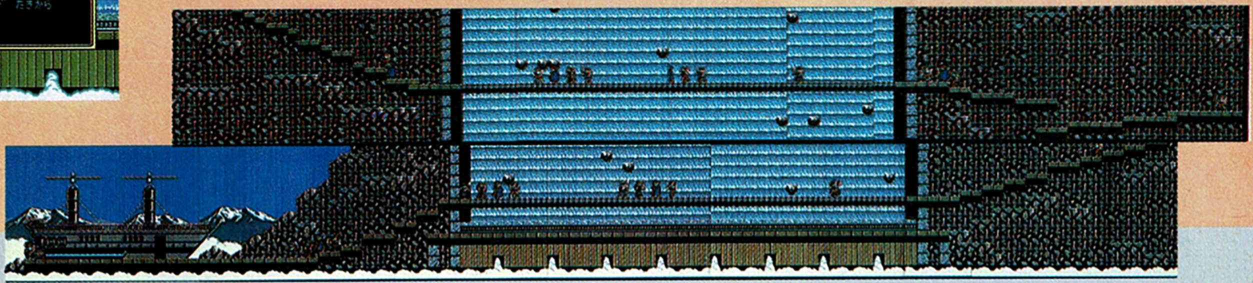
ミス／ファルコン号で空に上ると、確かに天空の滝があるの。
う／空に上った途端、敵の襲撃を受けたろ～ん。
ミス／そう。天空の滝は何者かに襲われていたの。そのため、滝から雲が無限に流れ出してしまったのね。
う／直さなくちゃならないろ～ん。
ミス／まずは、責任者に会うのよ。直すのは、それから。



滝の管理人

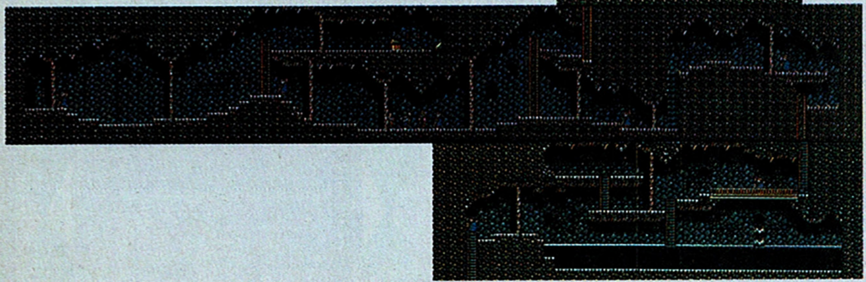
ミス／管理人室に入ったら地下室へ。一番下の階にいる管理人の話では、嵐のようなヤツが現れて、滝を制御する機械を壊して行ってしまったそうなの。ほとんど管理人さんが修理したんだけど、金の歯車が1つ足りない。
う／歯車を探すろ～ん。
ミス／地上に逆戻りね。













シナリオ4(レベル2)
チャイニーズ・メディスン

漢方の国、中国。
そこには素晴らしい効果をもつ若返りの薬があるという。
ソーサリアンは、薬を求めて中国へと旅立ったが……！
中華ナイズされた画面が鮮やか。このシナリオには3人までしか参加できない。

中国娘を仲間にするアル

はるばる中国まで薬をもらいに来たのに、どうも村の人は協力的じゃないの。そこで、村にいるリンリンという女の子の頼みを聞いてあげる。と、彼女が仲間に。

リンリンと一緒に村をまわると、村人たちは急に協力的になるわ。世の中コネが大事よね。そこで、薬を作るために必要な3つの材料を集めることになったんだけど……。



猿を全部やっつけると、リンリンが仲間になってくれるの。彼女を連れてクンフーじいさんのところへ行くのよ。

ハルオン村、変アル!?

ミス／3つの材料のうちの1つ、サルノコシカケはハルオン村にあるらしいの。で、そのハルオン村に行くことになったんだけど……。

途中、猿や虎には襲われるし、地下道は通らなくちゃならないしで、けっこう大変よ。せいぜい迷わないことにすることね。

う／笹、食べたいろ～ん。

ミス／ほほほ、使命だなんだって言ったって所詮はパンダね。

で、ハルオン村到着。でも、この村の人、なんか様子がおかしいのよね。みんな怠け者になっちゃって寝てるだけなの。この村には、リンリンの従兄弟のミンミンがいるから、探して事情を聞いてみてね。

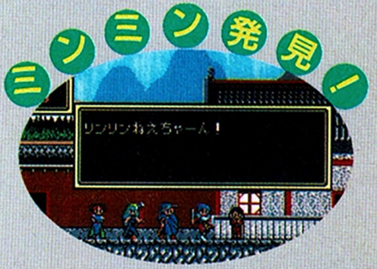
地下道通って…



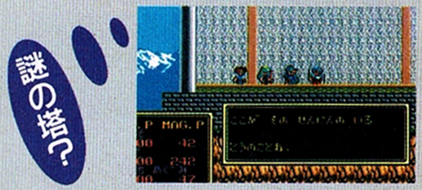
ハルオン村?



村人たちは、仙人からもらった神の薬を飲んだために、すっかりフヌケに。



やっと見つけたミンミン。ハルオン村について聞いてみよう。



シナリオ5(レベル2)
ペトスの祭壇

ペンタウァの王様が、おそろしい熱病にかかってしまった。この熱を下げられるのは、凍りついた神殿にあるチルドの実しかないという。ソーサリアンは、王様のため神殿へと向かった！
凍りついた神殿の謎を解き明かし、チルドの実を手に入れろ！

寒いろ～ん

ミス／このシナリオは、あなたが実際にプレイしてみなさい。パンダには難しいかしら？
う／ムッ。頑張るろ～ん。洞窟の中は寒いろ～ん。
ミス／パンダって寒さに弱いのかしら？
う／あれ？ 1カ所だけ暖いろ～ん。あっ！ あの箱は何だ!? 模様が彫ってある！
ミス／わざとらしい子ねえ。あの箱に刻まれているのは、ペトスの紋章の形。そこにペトスの紋章をはめ込むと、中の物を取ることができるわ。これがないと次へ進めないのよ。
う／こ、この扉、開かないろ～ん。
ミス／さっき手に入れたものを使うの。これはあとでもまた使うから失くさないようにね。



氷の洞窟の中で、なぜか水の凍っていないところがあるの。その謎を解くことがチルドの実へ近付く近道よ。



ペトスの紋章の形が彫られた箱。この箱を開けるにはペトスの紋章が必要なの。



モンスターを倒して倒して倒しまくる！ きっといつかは紋章が手に入ってよ。

ペトスの祭壇発見!!

ミス／凍りついた扉をこじ開けてたどり着いたところで、旅人の遺品を手に入れるのよ。
う／人のものだろ～ん？
ミス／いいの。持ち主は死んでるんだから。そうしたら空っぽの箱があるところに出るから、それに炎の種を入れるのよ。
う／入れたろ～ん。……あっ！ あれはなんだ!?
ミス／いちいちわざとらしいわね。あれはペトスの祭壇。この祭壇には、神が飲んだといわれる黄金の酒があるの。
う／おみやげに持ってかえるろ～ん。



凍りついた扉。この扉は、あることをしなければ開かない。



シナリオ6(レベル3)
魔法使いの弟子(でし)

ミス／静かな魔法学校に、突然モンスターが現れるようになったの。

う／うろ？　出てこないろ～ん？

ミス／そう、最初のうちは出てこないのよ。でも、あることをすると急にわらわらと湧(わ)いて出てくるようになるの。

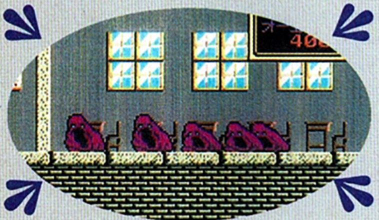


この学校の用務員さん。いろんなことを知っているので、何度も通おうね。事件の鍵を握っているのよ。

う／誰がこんなことをしたろ～ん？

ミス／それは自分で探るのよ。でも、犯人はこの学校の生徒に間違いないわ。各部屋をくまなく探すのが、事件解決への近道ね。

モンスターだろ～ん！



シナリオ7(レベル4)
ツイン・アイランズ



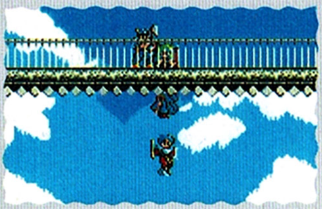
この人は唯一、「妖精の竪琴」が止まった理由が、お互いの村以外のところにあると思っているのよ。

ミス／海をはさんで2つの村があったの。2つの村はとても仲がよくて、お互いの村をつなぐ橋を海の上にかけていたのね。

う／それが急に仲が悪くなったろ～ん？

ミス／そう。原因は、「妖精の竪琴(たてごと)」と呼ばれる音楽が聞こえなくなったこと。「妖精の竪琴」には、人々を元気にし、作物を育てる力があるのね。2つの村の人々は、お互いに相手の村の人が音楽を止めたと思っているのよ。2つの村の誤解を解(と)くのが今回の使命よ。

落～ち～る～



何度か橋を往復していると、急に風が出てきて、海にボッチャン!! そこでソーサリアンの出会ったものは……!!

シナリオ8(レベル4)
マリオネットの館(やかた)

ミス／人形の街・パペッテに来たソーサリアン。そこで出会った少女ミンナ。

う／泣いてるろ～ん。

ミス／そう。大切にしていた人形を失くしてしまったのね。その人形を探しているうちに、とんでもない事件に巻き込まれちゃうのよ。



街で泣いている少女ミンナ。話を聞いてやると……。人形ぐらい自分で探しなさいよー！

出らんないろ～ん！



さーて、人形もないし街へ帰ろうかなって思ったら……。ん？　出らんないぞ？？？



帰れないならしょうがない。この伯爵の家に泊まるしかないわね。でも、なんだかいやーな予感。

そして……
ファイナル・ステージへ

ミス／シナリオ10は、9までのシナリオをすべてクリアしないとプレイできないのよ。今までのシナリオのまとめみたいなものね。

う／オムニバス形式だからできる作りだろ～ん。

ミス／そうね。

　で、どう？　ソーサリアンについて、よくわかったかしら？

う／バッチリだろ～ん。

ミス／じゃあ、講習料をもらおうかしらね。はい、50,000,000円ね。

う／う、うろ～～～～～～んんん?!!

ミス／どうしたの？

う／そ、そんなに払えないろ～ん！

ミス／まあ、なんですって？　お金がないなら働いてもらうしかないわね。

う／そ、そんなァ。

ミス／あなたなら引く手あまたね。『上野動物園』でしょ、『ボリショイサーカス』でしょ。あ、そうそう「ファンタシースターIII」にバイオモンスターとして出るって手もあるわね。

う／うるうる。君は一体何者なんだ!?

ミス／私？　私は、悪徳街頭キャッチセールスのお姉さん兼動物密輸団体のメンバーよ。

う／ああーん。よくわかんないけど、いかにもうさんくさいよー。



話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART3

NEW SOFT COMPLETE MASTER



BASIC OF SORCERIAN〈基本〉

ソーサリアンの歴史

今さら知らない人はいないと思うが、『ソーサリアン』はパソコンからの移植ゲームで、ドラゴンスレイヤーシリーズの５作目に当たる。それが、発売と同時に爆発的な人気を得て、ドラゴンスレイヤーシリーズとは別に、一人歩きを始めた。その後も『戦国ソーサリアン』、『ピラミッドソーサリアン』等の追加シナリオが発売となり、現在、パソコン版だけでも多くのシナリオがある。



10本のシナリオ

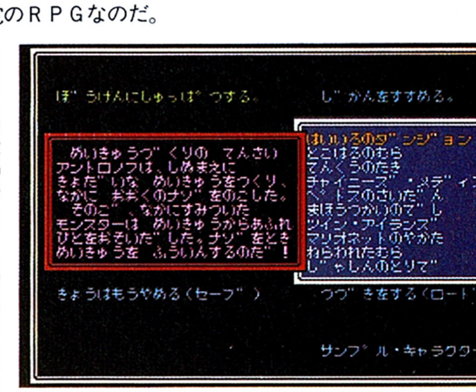
『ソーサリアン』を語るうえで、忘れてはならないのが次にあげる２つの大きな特徴。

その１つ目は、ストーリーがオムニバス形式で展開されること。メガドラ版『ソーサリアン』には、個性的な10本のシナリオが収められている。各シナリオごとのつながりは特にないので（ただしシナリオ10は例外）、どのシナリオからプレイしてもＯＫ。中には、ダンジョンのみのシナリオや、舞台が中国だったりするかっとんだシナリオもある（ソーサリアンっていったい何者なんだろう？）。

そしてもう１つの特徴は、ゲームのジャンルがアクションＲＰＧであるということ。しかも画面が横スクロールする。これが結構難しい。横スクロールアクションが存分に楽しめるうえ、本格的な謎解きもある、まさに新感覚のＲＰＧなのだ。


伝説の街・ペンタウア。ここで武器の調達やレベルアップをする。


冒険の舞台は、横スクロールするマップ。並のアクションゲームより難しい。


シナリオは全部で10本。シナリオ10以外はどのシナリオからでも始めることができる。

『BEEP! メガドライブ』1990年２月増刊号掲載

CHARACTER MAKING〈キャラクター作成〉

『ソーサリアン』とは、勇者のこと。しかし勇者とて年がら年中、冒険の旅に出ているわけではない。勇者たちは、普段〝ペンタウァ〟という伝説の街に住んでいる。冒険の旅に出ないとき、彼らはそこでその人なりの職業につき、ごく普通に働いている。このペンタウァには、４つの種族が共存している。ファイター、ウィザード、ドワーフ、そしてエルフ。彼らはその種族別に、なれる職業が限られている。職場での人種問題を回避するためか!?（ウソだって） では、そのキャラクターたちについて、くわしく説明していこう。

４つの種族

各種族ごとにパラメータの初期値、寿命、なれる職業や装備できる物が決まっている。以下、種族別に特徴をあげてみた。

FIGHTER
〈ファイター〉
バランスのとれたキャラクター。攻撃力は抜群で、知力は平均値。敵の攻撃を回避する能力が優れているので先頭に立てると良い。



WIZARD
〈ウィザード〉
魔法使いのセオリーにのっとって、戦闘力はまるでナシ。そのかわり知力はとても高い。MPが高くなるまではちょっとつらいかも。



ELF
〈エルフ〉
攻撃力は低いが、そのほかの数値は平均して高い。トラップの撤去や、安い買物をするのがうまい。平均寿命はファイターの４倍。



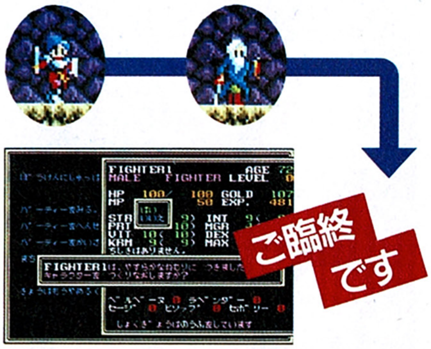
DWARF
〈ドワーフ〉
ファイターよりも格闘能力が高い。その分知力は驚くほど低い。魔法は使えないと思ったほうがいい。平均寿命は150歳。



年齢

『ソーサリアン』には時間の概念があり、キャラクターが歳をとる。

キャラクターが歳をとるとどうなるのか？ まず、パラメータが変化する。グラフィックも変化する。しかも、老いたキャラクターは寿命で死ぬ〃 しかし、慌ててリセットするなかれ。寿命で死んだあとに、新しいキャラクターを作ると、死んだキャラクターのアイテムと知識を受け継ぐことができる。つまり、キャラクターが世代交替するのだ。



職業

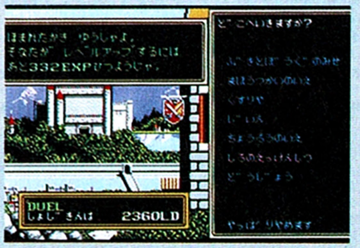
職業は全部で60種類。種族や年齢、性別によってなれる職業が決まる。

職業を決めると年収が表示される。冒険に行かずに街で１年を過ごすと、年収分のＧＯＬＤが手に入る。

TOWN FACILITIES〈街の紹介〉

城の謁見室

冒険から戻ったら、まずここへ。稼いできた経験値に見合った値まで、レベルを上げてくれる。ここでレベルを上げてもらえないと、パラメータの数値を上げられない。


ここでレベルアップをしてないと、パラメータの上限がアップしない。

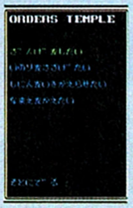
道　場

パラメータを上げたり、様々な知識を得るところ。修業中のキャラクターは冒険に参加できないので注意。



寺　院

ざんげ、祈り、寄付などもできるが、実際に必要なのは死者の復活のみ。もちろん、有料。



武器と防具の店

愛想の悪い店員（ただし、相手のＫＲＭが高いと急に愛想が良くなる。要するに人を見るのだ。やな奴！）が、魔法のかかっていないアイテムを売っている。また、不必要になったアイテムをいくらかで引き取ってもくれる。

各種族ごとに、装備可能なアイテムが決まっていて、装備できない物は売ってもらえない。

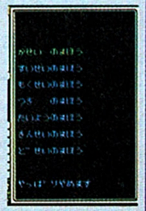

人によって態度を変える嫌な奴が店員なので、決まった値段はない。

長老の家

ここでは、アイテムの鑑定をしてくれる。鑑定を頼むと、かけられている星の数、そのアイテムを装備したときのパラメータの変化値、使うことのできる魔法を調べてくれる。また、秘められた魔法の力を引き出してくれることもある。そのほか、どの星をかけると何の魔法が作れるのかも教えてくれる。ただし、かける順番まではわからない。もちろんすべて有料。

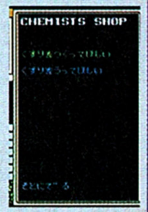
魔法使いの店

アイテムに星をかけて魔法を作る、呪いを解く、死人の復活などを扱っている。くわしくはP76へ。



くすり屋

５種類のハーブを調合して薬を作ったり、すでにできている薬を売ってくれる。くわしくはP75へ。



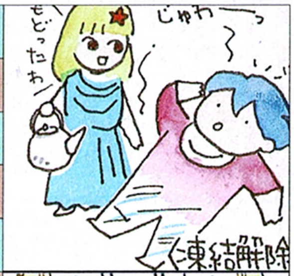
MEDICAL HERB〈薬草〉

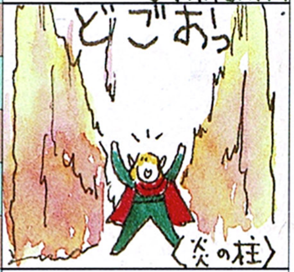
冒険の最中に手に入ったハーブをくすり屋へ持っていくと、薬を調合してくれる。調合したハーブの種類によってできる薬が違ってくる。以下、薬の効果の一覧を載せておく。これが全てではないが参考にしてほしい。ハーブの組み合わせは自分で探ること。

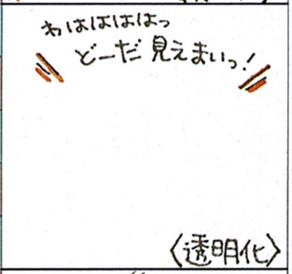
また、道場で得られるハーブの知識というのは、手持ちの薬を使ってしまった場合、必要なハーブがそろっていれば自動的に同じ薬を補充する能力のこと。ハーブの組み合わせを知っているわけではないので、勘違いしないように。



	名前	ベルベーヌ	ラベンダー	セージ	ヒソップ	セボリー	効果
治癒	CURE						敵に受けた毒を消し去る。
	MELT						凍った時の凍結解除。
	UN-CURSE						呪いを解く。
	HEAL						MAX HPの70%回復。
	STONE FLESH						石にされた時の石化解除。
	RESURRECT						死人の復活。
防御	SHIELD						キャラの前後に盾を作る。
	ICE WALL						前後に氷の盾を作る。
	FIRE WALL						前後に火柱をたてる。
	PROTECT						前後に盾を作る。
	FOG BANK						霧を発生させて身を隠す。
	CHANGE AIR						透明になり攻撃を受けない。
時間停止	CHAIN						地の魔物の動きを止める。
	STILL WATER						水の魔物の動きを止める。
	STILL FIRE						火の魔物の……上と同じ。
	S.CHAIN						霊体の……以下同じ。
	STILL AIR						風の魔物の動きを止める。
	ANTI-MAGIC						敵の魔法を止める。
	NEGATE						時間を止める。
攻撃	INVINCIBLE						敵の攻撃力を0にする。
	SENILITY						敵の攻撃力を低下させる。
	FREEZE						凍結弾が頭上から降り注ぐ。
	STONE TOUCH						石化弾が頭上で炸裂！
	METEOR						流星が頭上から降る。
	DEG-DEATH						死の炎が敵を追尾する。











MONSTER〈モンスター〉

ストーリーが各シナリオごとに独立しているように、モンスターもシナリオごとに出てくるものが違う。

ただし、それらの間にまったくつながりがないわけではない。どのモンスターも５つの種族のうち、どれか一つに必ず属している。その属性によって、ダメージを与えられる魔法、与えられない魔法が決まってくる。この属性をきちんと見抜かないと、敵を倒せないのだ。

モンスター各種

モンスターの種類は各シナリオごとに異なるが、共通して言えることは、どれも群れて出てくるということ。しかも、それらがかなり速いスピードで襲ってくるので、魔法を覚えるまでは苦戦を強いられそうだ。モンスターの知識を持っているキャラクターがいれば、各モンスターの特徴を知ることができる。

敵の属性

地	動物系や人間型のモンスター。
水	水中動物や液体やゼリー状の物。
火	炎を武器として使うモンスター。
風	空を飛ぶモンスター。武器は風。
空	死者、霊体などのモンスター。



MAGIC MAKING〈魔法作成〉

7つの星

魔法は、７つの星というものをアイテムにかけて作られる。７つの星、火・水・木・月・太陽・金・土は、魔法の作成にのみ使われているのではない。それぞれの星一つ一つが各パラメータと対応していて、星のかかったアイテムを装備するだけでパラメータがアップする。つまりＳＴＲの力を持つ星が１つ宿っている物を装備すると、道場に行かなくてもＳＴＲの値が１上がる。

魔法の作成

魔法を作る方法は２つある。年月をかける方法と、金をかける方法。魔法屋へアイテムを持っていくと、１～３年そこにアイテムを預けっぱなしになる。そのまま素直に預けておくのが年月をかける方法。金をかける方法というのは、そこで預けずにアイテムを返してもらう。それを繰り返してからそのアイテムを持って長老の家に行く。すると、長老が有料で魔法の力を引き出してくれる（下図）。

さて、実際に星をかけてみる、と驚くべきことが……！　火星を３つかけたのに、できたら木星１つになっていた。てなことが起こるのだ。星を選ぶときは慎重に。



アイテムの鑑定は、長老とアイテムの知識を持ったキャラクターができる。

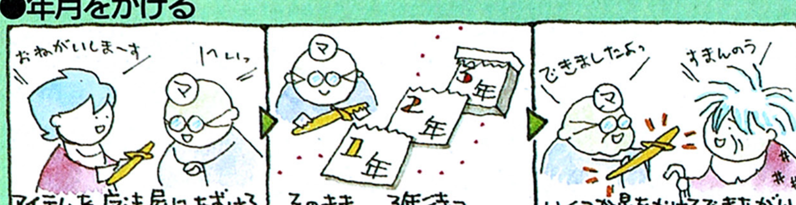


長老は魔法を作るための星の組み合わせを教えてくれる。もちろん金を取られる。

魔法の作り方

魔法の作り方には２パターンある。年月をかけるか、お金をかけるか。下のイラストはその具体的な作り方を示したもの。

●年月をかける



●お金をかける



実際に魔法を使うには

魔法を使うためには、まず、魔法のかかっているアイテムを装備する必要がある。装備は冒険の旅に出てから行なう。そのうえで、魔法に必要なだけのＭＰを貯めなければならない。ＭＰの上限を上げるには、まず経験値を貯めてレベルアップをし、それから道場で修業をしなければならない。偶然、最強魔法ができたとしても、レベルの低い奴には使いこなせないということだ。



どのアイテムにどの魔法がかかっているのか、忘れないように。

※役にたつ（？）魔法リストを一挙公開！

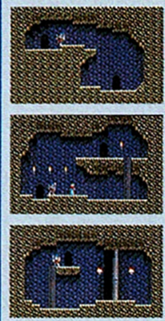
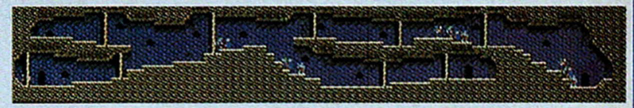
Scenario 1

灰色のダンジョン
〈Level 1〉

その昔、アントロノフという迷宮造りの天才がいた。彼は死ぬ直前、巨大な迷宮を造り、そこに多くの謎を残した。後にこの迷宮には多くのモンスターが棲みつき、夜な夜なそこから出てきては人々を襲うようになった。

迷宮の謎を解きあかし、魔物たちを封印するのだ！

迷宮作りの天才の孫

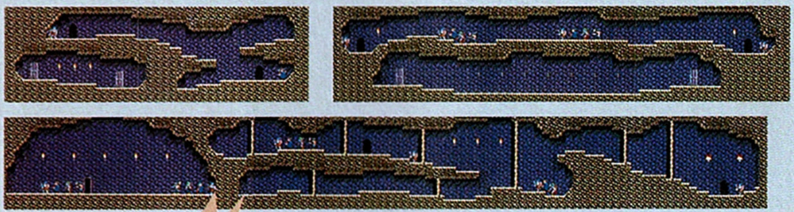




迷宮内で、アントロノフの孫のウエッジという男に出会う。彼は、迷宮を封印するためには、賢者の鍵が必要だと言う。賢者の鍵は、この洞窟内にある3つの武具（狂気の盾・悪夢の鎧・魔性の剣）を集めると手に入るのだが……。

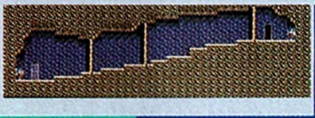


一見、地蔵のように見えるウエッジは、いろいろな情報を握っている。

狂気の盾



第1のトラップ
色の違う地面



これを取るためには、あるトラップを見抜かなければならない。迷宮内をしばらく進むと、土の色の違うところが2ヵ所見つかる。両方とも踏みつけてみると、地面がぐっと沈みこむような感触。そして壁の向こうで何かが崩れる音が……。



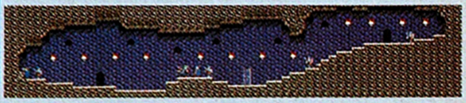
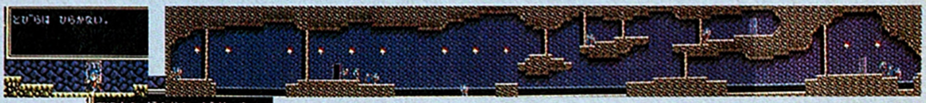
第1のトラップを外すポイントは、2カ所の色の違う地面を遠いほうから踏みつけて沈めること。



悪夢の鎧

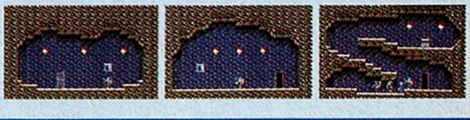
第2のトラップはちょっと難しい。何やら意味ありげな壁面があったので、その前で盾をかざしてみる。が、何も起こらない。ここは物知りウエッジに聞いてみるのが得策。きっと何かヒントをくれるはず。ただ、気になることといえば、一部屋だけ火のついていないろうそくのある所が……？　トラップを解けば悪夢の鎧はもう目前だ！

第2のトラップは少し手強い。いちいち戻るのは面倒だけれど、ウエッジに話を聞くのが得策。



第2の
トラップ



MAGIC LIST〈魔法一覧〉

120種にも及ぶ魔法の中から、64種を一挙公開。製法の空白のところには、星の組み合わせを自分で探って書き込むこと。長老の家で、古き言伝えを聞くという手も。



名　前	MP	製　法	効　果
HEAL	50		MAX HPの70%回復。
REJUVENATE	200		先頭のキャラクターが1歳若返る。
ADD TO LIFE	150		一時的にMAX HPを倍にする。

Scenario 2

常春(とこはる)の村

〈Level 1〉

雪山に囲まれたフリース村は、常春の村と呼ばれていた。村の洞窟にある女神像が、まわりの雪や氷から村を守ってくれるため、いつも春のように暖かいからだ。その村の洞窟にドラゴンが棲みついた。もしも、ドラゴンが女神像を壊したら!? ドラゴンから女神像を守れ！

女神像を救え！

まず村長宅へ。事のいきさつを説明してくれ、女神像を洞窟から運びだしてほしいと依頼される。



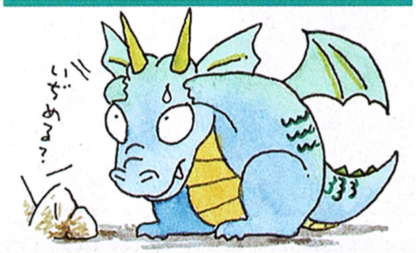
村長さんの家では、女神像の運び出しを依頼される。でも、ドラゴンは放っといていいの？

キムを探せ！

キムという男の家に行くと、彼が数日前から行方不明であることが判明。キム探しも依頼されてしまう。



たまたま入った家で、行方不明になった息子探しを依頼される。



ドラゴン発見！

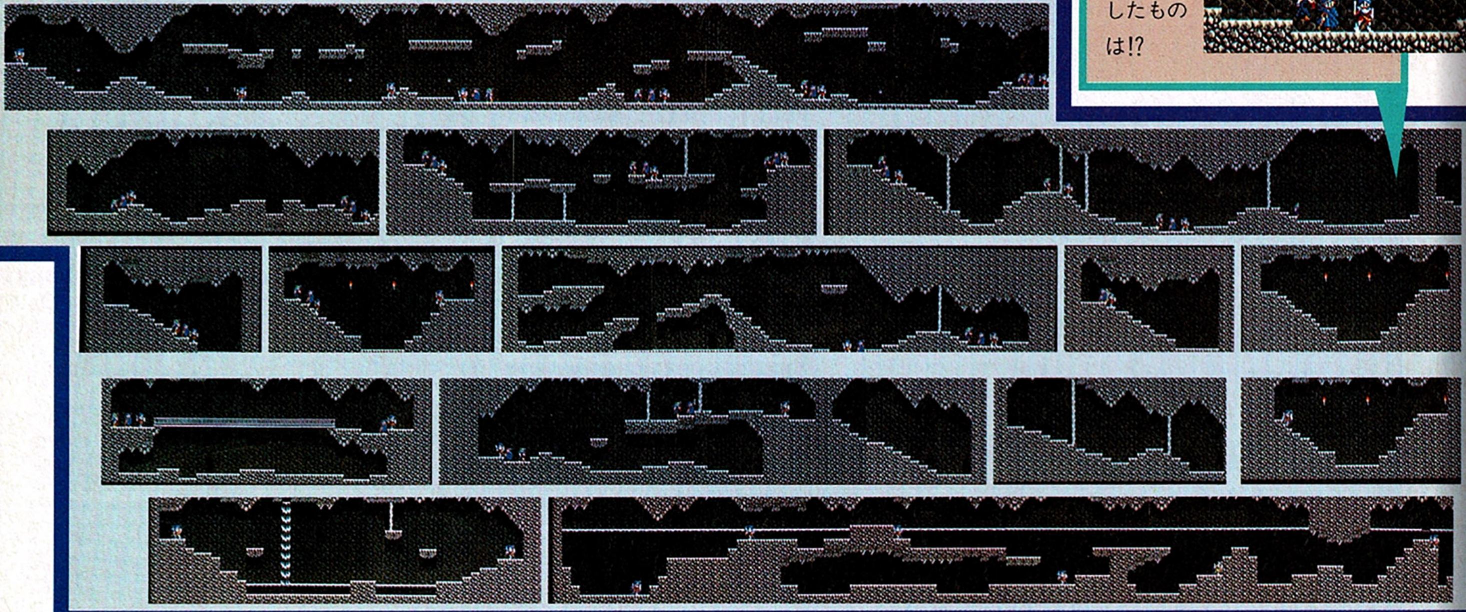
洞窟の入口でドラゴンを発見。ところがドラゴンは、どういうわけか逃げ出してしまう。逃げたドラゴンを追って洞窟の中へ。そこで彼らが目にしたものは!?





洞窟

ドラゴンを追って入った洞窟。このダンジョンの特徴は、同じ形の所が何ヵ所もあること。一瞬、同じ場所をぐるぐる回っているように見えるため、迷子になってしまったのではと錯覚してしまうこともあり、攻略には細心の注意が必要。





名　前	MP	製　法	効　果
CURE	75		体内の毒を消し去る。
RESURRECT	50		死者を復活させる。
MELT	20		凍り付いたキャラクターを解凍する。
STONE FLESH	20		石になったキャラクターを元に戻す。
TURN UNDEAD	10		霊体を追い払う。
SAND STORM	10		砂嵐を起こして敵の動きを妨げる。

Scenario 3

天空(てんくう)の滝

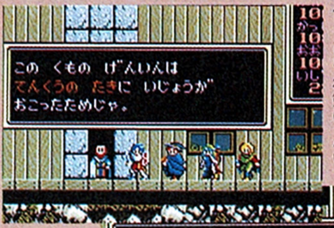
〈Level 1〉

ペンタウァに黒く厚い雲が立ち込め、光が射さなくなった。予言者ヤンは、このことを予言していたが、誰も信じようとはしなかった。ヤンによると、この異変の原因は、天空の滝にあるという。このままでは、ペンタウァは滅びてしまう！ 空から雲を追い払い、光を取り戻すのだ！

世紀末

不吉な予言

ペンタウァ上空に立ち込めた雲。予言者ヤンによれば、この雲の原因は、天空の滝に異変が起こったためだという。天空の滝で何が起こったのか、それを調べなければこの雲を追い払うことはできない。しかし、天空の滝までいったい何で行ったらいいんだ？ いくらソーサリアンだって空は飛べないぞ……？ しかし、心配御無用、ちゃんと策があるんだな。

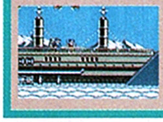


今回の異変をただ一人予言していたヤン。しかし、言うだけで行動はしない。



ヤンの隣人は昔気質(かたぎ)の職人。とても無愛想でムッとするが、殴ったり蹴ったりしないこと。

空へ



策とは、ヤン製作の船・ファルコン号。操縦不要（実はできないだけ）の飛行船だ。

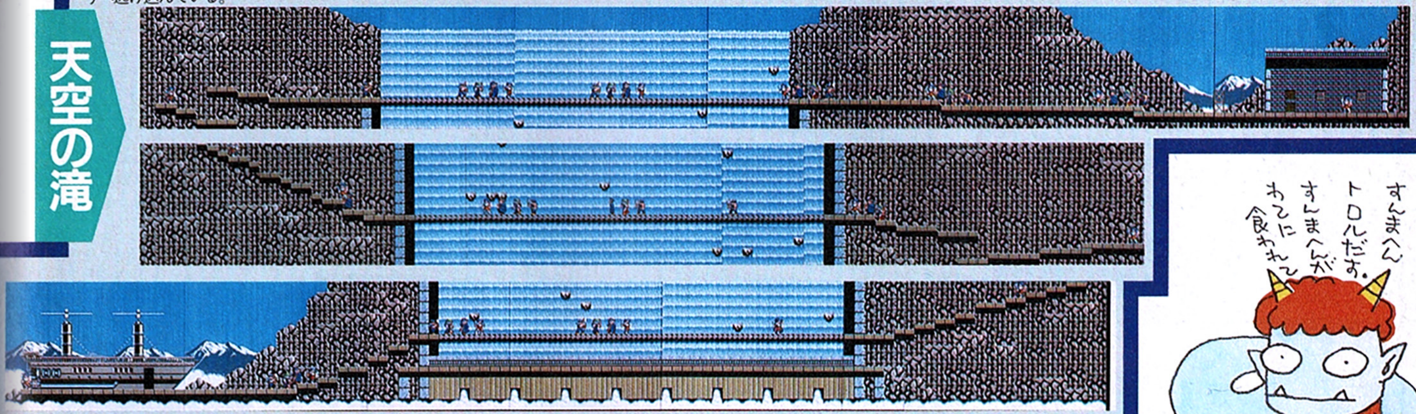


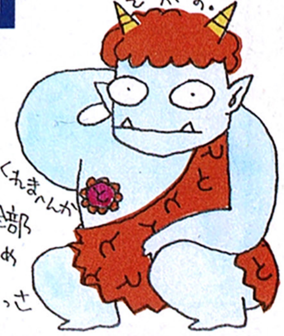
嵐のような奴が現れて、滝を壊していったとな。

この管理人は、奥のほうへ逃げ込んでいる。

天空の滝に着いたら、まず管理小屋へ行き、管理人に話を聞く。と、嵐のような奴が現れて滝の制御装置を破壊していったこと、ほとんど修理は終ったのだが、歯車が１つだけ足りないことを教えてくれる。今度は歯車探しに出発だ。

天空の滝





ボク、人食いトロルです



ボクがトロルです。ボク、今お腹(なか)がすいてます。誰かボクに食べられてください。葬式は出せませんので、價侶持参でお通りください。

滝の真下は、隣村のタルタル村だ。歯車はそこにある可能性が高い。しかし、そこへ行くにはトロルの森を通る必要が……!!



名　前	MP	製　法	効　果
FOG BANK	10		霧を起こして敵の攻撃力を弱める。
ANTI-MAGIC	30		敵の魔法を止める。
HOLY WATER	15		霊体の攻撃力を低下させる。
SHIELD	50		パーティの前後に盾を作る。
TURN SPELL	10		敵のかけてきた魔法を跳ね返す。
ICE WALL	50		パーティの前後に氷の盾を作る。

チャイニーズ・メディスン
〈Level 2〉

漢方の国、中国。

そこには、素晴らしい効果を持つ若返りの薬があるという。ソーサリアンは、薬を求めて有名な薬の産地・スーホアの町へと向かった。

このシナリオには、3人までしか参加できません。

スーホアの町アル

リンリン仲間にスルヨロシ

薬を求めてスーホアの町を訪れたソーサリアン。しかし、町の人たちはあまり協力的ではない。町の中をくまなくまわると、1人の女の子に出会う。リンリンと名乗るその娘は、町を荒らしている猿を全部退治したら、薬探しに協力してくれるという。まずは、猿を退治しよう。

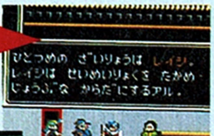


街にいる猿を全部退治すると、もれなくリンリンが仲間に。新手のナンパではない。宗教の勧誘でもないぞ。



3つの材料そろえるアル

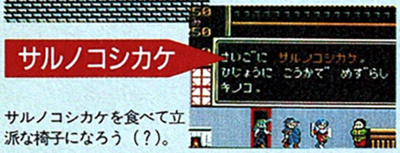
リンリンと一緒にリンリンのおじいさんにご対面。功夫が得意な元気じいさんは、すべての材料を集めれば若返りの薬を調合してやろうと約束してくれた。若返りの薬に必要な材料は3つ。ハッカ、レイシ、サルノコシカケ。ハッカには、生命力を高め、体を丈夫にする効果があり、レイシには頭を働かせる力がある。この2つは、割と簡単に見つけられるが、問題はサルノコシカケ。何度も町の中を回ろう。



レイシを食べて頭の良い子になり世界を征服しよう。

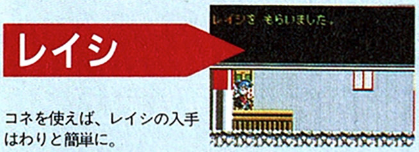


ハッカを食べて元気な子になりゴジラを倒そう。



サルノコシカケを食べて立派な椅子になろう（?）。

レイシ



コネを使えば、レイシの入手はわりと簡単に。

レイシは、おじいさんの息子、つまりリンリンのお父さんが扱っている。リンリンの家に戻って、隅から隅まで探すと必ず手に入る。でも、これって一種の泥棒じゃないの？

ハッカ



ハッカ売りのおじさんもコネがあれば楽に懐柔できる。

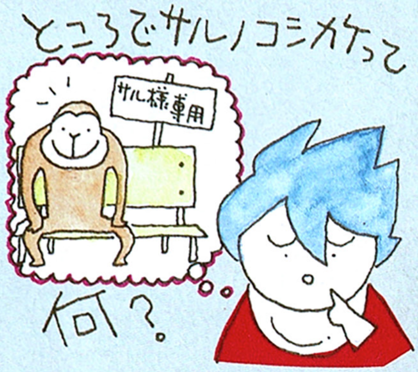
レイシを入手したあと、ハッカを求めてさまようが、なかなか手に入らない。仕方がないのでおじいさんの所に戻ってみる。このおじいさんは、シナリオ1に出てくるウエッジと同じでいろいろなことを知っているので、つまったらここに戻ってくるといい。このおじいさんの頼みだと言って町を回ると、ハッカをもらえる。世の中なんでもコネしだい…？ ハッカをくれたおじさんは、サルノコシカケに関する重要な情報もくれる。

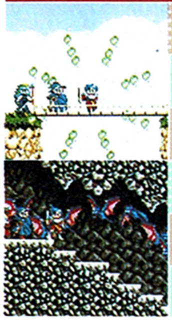
サルノコシカケ

おじさんに聞いた情報によると、サルノコシカケは隣村のハルオン村にあるらしい。そこに住むコウという人が、サルノコシカケのある場所を知っているという。リンリンをつれてハルオン村へ行くべし。



問題は、サルノコシカケ。いったいどこに……？

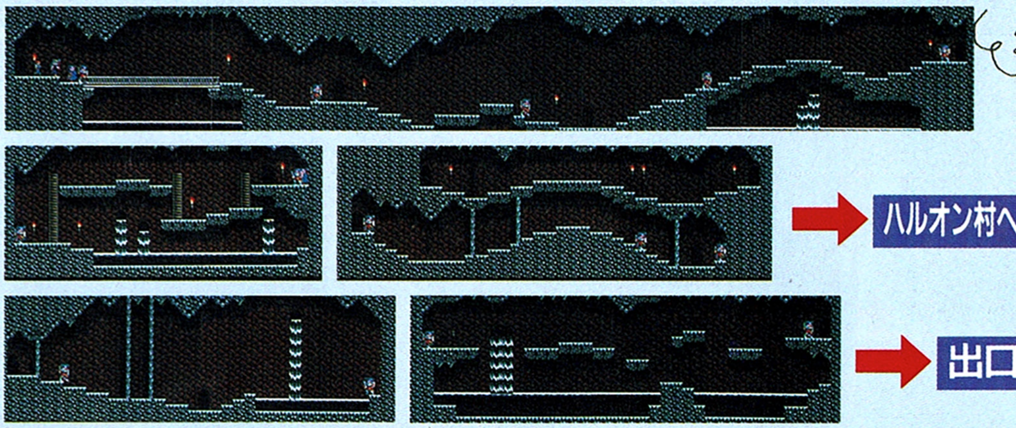




名　前	MP	製　法	効　果
PEACE	30		敵の攻撃力を0にする。
CHANGE AIR	75		透明化し、ダメージを受けなくする。
DISPEL	25		敵の魔法を消滅させる。
INVINCIBLE	100		無敵になる。
EXOCISM	100		霊体を弾き飛ばして追い払う。
PROTECT	40		パーティの前後に盾を作る。

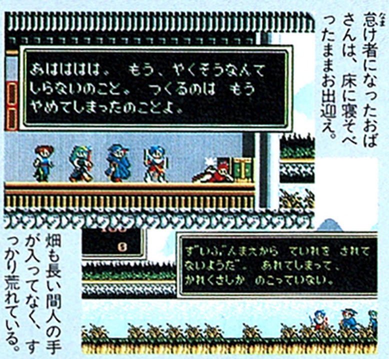
地下道アル





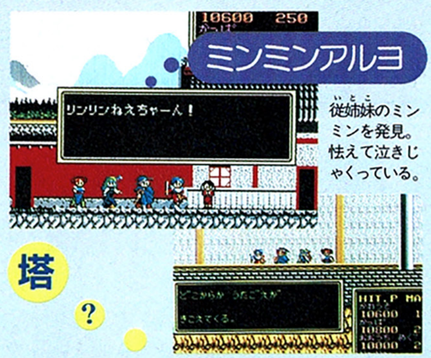
ハルオン村へ行くには、リンリンおススメの安全な地下道をどうぞ。中には多数のモンスターがいて、あなたを暖かくお出迎え。迷路のように入り組んでいる通路は迷子になること間違いなし！

ハルオン村・異変



怠け者になったおばさんは、床に寝そべったままお出迎え。

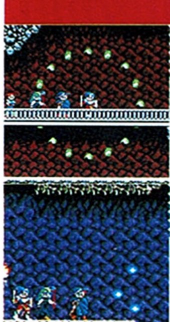
畑も長い間人の手が入ってなく、すっかり荒れている。



従姉妹のミンミンを発見。怯えて泣きじゃくっている。

やっと着いたハルオン村。さっそくサルノコシカケについて聞こうと思い、一軒の家に入ってみると……。家主は、ごろんと床の上に寝そべったままおざなりな対応。どうも様子がおかしい。よく見ると、村の畑は荒れ放題。村人に話を聞くと、自分は神と同じだから、もう働かなくてもいいんだ、などとわけのわからないことを言うのみ。この村には、リンリンの従姉妹のミンミンがいるはずなので、探し出して事情を聞いてみよう。





名前	MP	製法	効果
CONFUSION	20		敵の精神を混乱させる。
SCARE	30		敵に恐怖を与え、逃げ出させる。
TIMIDITY	20		敵を臆病にし、逃走させる。
STORM	5		渦巻状の攻撃魔法。
FIRE STORM	8		炎の渦が巻き起こり敵を討つ！
NEEDLE	5		敵に向かって短い針を飛ばす。

Scenario 5

ペトスの祭壇（さいだん）

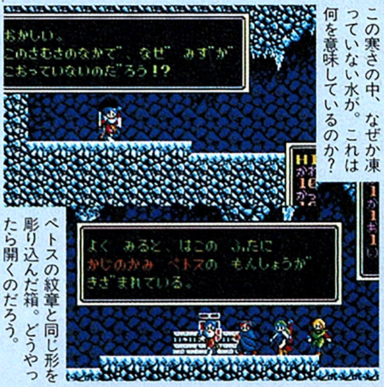
〈Level 2〉

ペンタウァの王様が、恐ろしい熱病にかかってしまった。この熱を下げられるのは、凍りついた神殿にある〝チルドの実〟しかないという。ソーサリアンは王様のため、神殿へと向かったが……！ 神殿の謎を解きあかし、チルドの実を手に入れるのだ！

凍らない水の謎

開かずの箱

シナリオ5は、すべての話がダンジョンの中で進行する。凍りついた神殿の中は、当然氷だらけでえらく寒い。が、しばらく行くと、この寒さの中なぜか水が凍ってない所に出る。疑問に思いながら先へ進むと、宝箱を発見！ ペトスの紋章が彫ってあるその箱の中からは、暖かい空気が漏れている。この箱の中に水の凍らない秘密があるのか!?

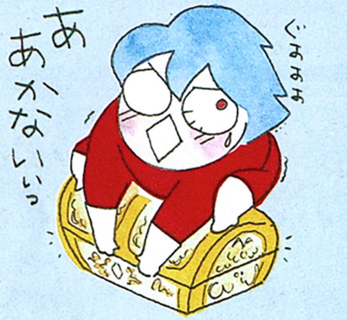


この寒さの中、なぜか凍っていない水が。これは何を意味しているのか？

ペトスの紋章と同じ形を彫り込んだ箱。どうやったら開くのだろう。

箱の中身は……？

宝箱を開けようとするがビクともしない。鍵がかかっているわけでもないのに……？ 仕方がないので箱は放っといて先へ行く。箱の前でボーッとたたずんでいたって、宝物は手に入らないぞ。先へ行くと、箱を開けるために必要なものが手に入る。さっそく戻って箱の中身を取ろう。





箱の鍵!?

箱を開ける鍵と紋章の入手文法は、秘密。がんばってモンスターを倒すべし。



箱の中身

箱を開けると、中からホッカホッカの焼き芋が……！（ウソだって）

開かずの扉の怪

箱の中身を持って先へ行くと、開かない扉にぶち当たった。このシナリオには、開かない扉や開かない箱がたくさんあって、とってもうっとうしい。この扉の向こうには、旅人の遺品がある。誰も見ていないので、根こそぎ取ってくる。悪いヤツだなー。





第2の難関、開かずの扉。開かずの箱だの開かずの扉だの、いい加減にしてほしいよな。



やっと開いた扉の向こうには、旅人の遺品がザックザク。その隣には、旅人の死体がゴーロゴロ。死体は無視して、遺品をそっくりいただいてくる。







名　前	MP	製　法	効　果
SAINT FIRE	5		聖なる炎が頭上から降りそそぐ。
FLAME BOLT	5		炎の弾が敵を射し貫く。
CRUSH DOWN	8		敵の体を押しつぶす
FLAME	5		火炎の弾を放つ。
GAS SPOUT	3		敵に向かってガスを吹き付ける。
F.BOOMERANG	10		火炎のブーメラン。

ペトスの祭壇の酒

凍った氷を溶かせ！

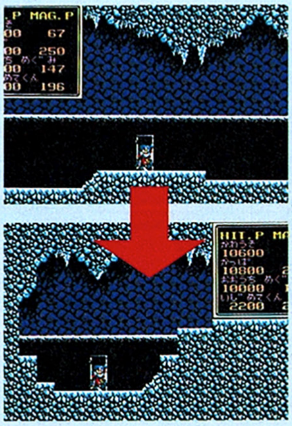
次なる目標はペトスの祭壇探し。しかしいくら回っても、いっこうにそれらしい物は見当たらない。実は隠し扉があるのだ。では、その扉はいったいどこにあるのか？　下の写真を参考にして考えてみよう。



まず、この氷を溶かす。箱に炎の種を入れると……。

溶けた氷の下からは、扉とモンスターがワラワラ

黄金の酒



この水中にある扉をくぐる。ソーサリアンは冷たい水の中でも死んだりしません。動作はとろくなるけど。

ドアの向こうはやっぱり水の中。向こう側だけ凍っていたらおもしろいのに。先に進めなくなっちゃうけど。



ペトスの祭壇



祭壇の酒を飲むと頭が良くなったり不老不死に……ならないよ！

隠し扉を通って着いた所は、ペトスの祭壇。

ペトスの神々を祭ってあるというその祭壇には、神が飲むと言われている黄金の酒がなみなみとたたえられている（余談だが、最近流行の金箔入り日本酒。これの金箔のみを取り出そうとしたのは、私だけではないはずだ）。この酒が、金箔入り日本酒なのか、ウイスキーなどの洋酒なのかは定かではないが、この寒さの中で凍りついていないのには、きっと何かわけがあるはずだ（ほんと一かな？）。

この黄金の酒は利用価値大。場所をしっかりメモっておこう。

空の箱と炎の種

このシナリオをやってみると、やがて気づくことがある。水たまりの氷は、溶かすことが可能なのだ。しかも、その氷の下には隠し扉が埋まっている。

この氷を溶かす方法はただ一つ。ペトス印の宝箱の中に炎の種を入れる。箱が氷を溶かすスイッチの役割をしているのだ。この組み合わせをよく見極めないと、永遠に迷宮の中をさまよって泣くことになるから注意。

この氷と…



これと…



秘密の場所へ続く扉が埋まっている、秘密の氷。どこにあるのかも秘密。

この箱が対



上の水溜まりのスイッチはこの箱。ただし、この水の中には扉は隠されていない。

これも対



氷が溶けた途端どっとモンスターが湧いてくる。今までどこにいたの？



名前	MP	製法	効果
PARALYZE	8		敵の体を麻痺させる。
ICE BLADE	30		氷の刃が敵の頭上から落ちる。
ERADICATION	5		青い弾が頭上から降りそそぐ。
WILL-O-WISP	20		鬼火がゆっくりと飛ぶ。
GO MAD	20		読んで字のごとく、敵を発狂させる。
THUNDER	50		敵の脳天に雷撃をぶちかます。

Scenario 6

魔法使いの弟子

〈Levle 3〉

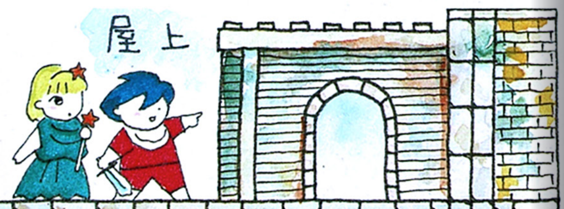
静かな魔法学校にモンスターが現れ、生徒達を襲いはじめた。なぜ、こんな所にモンスターが……!? モンスター出現の謎を解きあかし、学校に平和を取り戻すのだ！ ただしこのシナリオには、3人までしか参加できない。

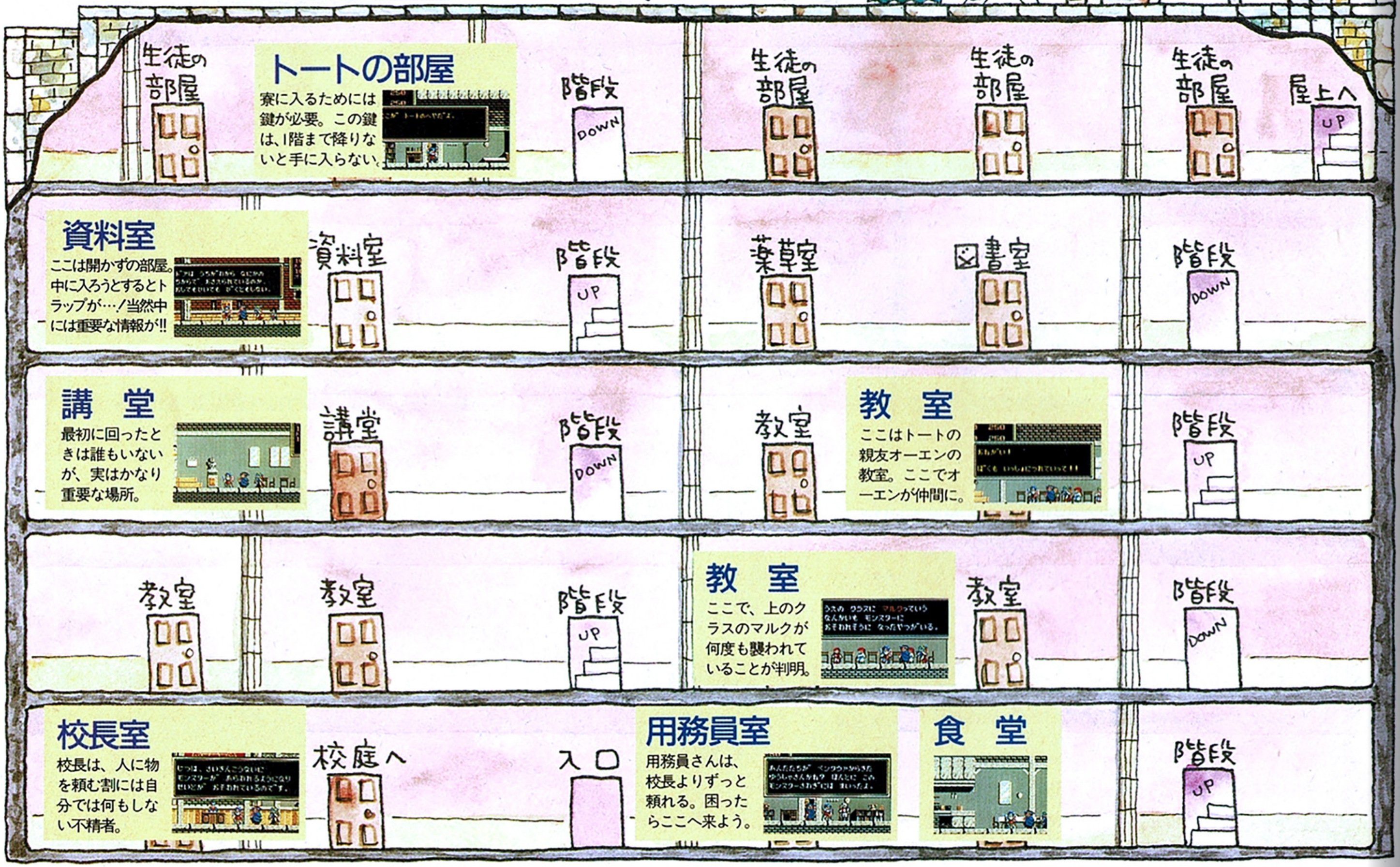
まずは校内一周

最初に校内を一周してみよう。校長室を手始めに、各部屋をくまなく回って話を聞く。途中でさまざまな重要な情報が手に入る。屋上まで登ったらもう一周してみよう。



魔法学校内部図解







名前	MP	製法	効果
DISRUPTION	5		火花が頭上で分裂する。
ASCENSION	10		霊体を成仏させる。
HYPNOTIZE	10		敵を一定時間眠らせる。
LIGHT CROSS	20		十字光が敵を追尾する。
EXTRUSION	30		敵の足元から火柱が噴き上がる。
SPARK FLASH	20		前方に短い雷撃を放つ。

モンスターが出るぞ！

オーエンを連れて学校を１周する。各教室を回ってみると、犯人はトートだという噂。しかし、おとなしいトートが本当にそんなことをするのだろうか？

寮で重要な手がかりをつかんだソーサリアン達は、さっそく校長の元へ。彼らの報告を聞いた校長は、盗まれたハーブとクリスタルの種類を用務員に聞いてくれという。盗まれたクリスタルは、ダーククリスタル。ハーブはメモしてもらって、再び校長の元へ。彼らの報告を聞いた校長は、またモンスターが出ると……！

そして食堂から悲鳴が！

校長室



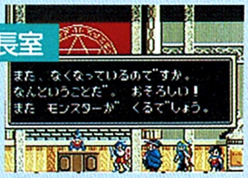
自分では何もしない校長先生。用務員に話を聞くくらい自分でしろよな。

用務員室



用務員さんは、学校のことなら何でも知っているし、物もよく盗まれる。

校長室



校長に調査の報告をすると……！またモンスターが現れる!?

モンスター登場



モンスターは、初めのうちは全く出ない。ある事件をきっかけに湧いて出てくるように。

化けネズミ



ヒュージラットは、初めてお目見えするモンスター。巨大化したどぶネズミといった感じ。

スライム～



モンスターの国民的アイドル、スライムくん。天井からボタボタ落ちてきて、人を圧死もしくは窒息死に追い込む。

TEA BREAK

『ソーサリアン』の特徴的なところは、ソーサリアンシステムと呼ばれるその方式。システムディスクさえあれば、その後発売される追加シナリオがプレイできるし、ユーティリティーでキャラクターをパワーアップさせることもできるというものだ。

ちなみに、パソコン版では今までに48本のシナリオがある（１月31日現在）。そのどれもが非常に完成度が高く、サウンドもレコードやＣＤになるほど。

パソコンを持っていないメガドラユーザーも、がっかりするなかれ。ぜひ同社企画部長・井上氏の言葉を聞くべし。

「メガドラ版『ソーサリアン』は、シナリオ、グラフィック、サウンドの、どれをとってもパソコン版にひけをとりません。むしろそれより上のところもある、大変よくできたゲームです」

“ファルコムオリジナルグッズ”プレゼント

（提供／日本ファルコム）

ソーサリアンサイフとソーサリアンＴシャツをセットにして10名にプレゼント。希望者は、官製ハガキに自分の住所（電話番号も）、名前、年齢を書いて、以下に送ること。

応募先

〒102 東京都千代田区九段南２－３－26 井関ビル「BEEP！メガドライブ」編集部ファルコムオリジナルグッズプレゼント係まで









名　前	MP	製　法	効　果
ASTRAL WAVE	15		前後の霊体を同時に滅ぼす。
ENERGY BOLT	5		光の矢が敵を貫通する。
IGNISION	15		弾の落下地点に炎を発生。
FLAME BURST	5		8方向に炎を飛ばす。
D-HYPNOTIZE	20		催眠弾が敵を追尾する。
BLIND	20		敵の目を潰し、錯乱させる。

Scenario 7

ツイン・アイランズ

〈Level 4〉

南国に浮かぶ美しい2つの島、インホア島とアウタム島。2つの島の間には橋が渡され、お互いに共存して仲よく暮らしていた。ところが、ある日異変が起こり、それが元で2つの島はけんかを始めてしまった！ このままでは橋が切り落とされてしまう！ 異変の原因を探り、2つの島に平和を取り戻すのだ！

抗争勃発！ 東西分断の危機!?

2つの島、アウタム島とインホア島の抗争の原因は、妖精の竪琴が止まったことにある。妖精の竪琴とは、インホア島の岬から聞こえてくる美しい歌のこと。この歌には、人々を元気づけ、作物の育ちを良くする力がある。

ところが最近その歌がぷっつりと止まり、その代わりにイヤな音が聞こえるようになった。この音を聞くと人々はなぜかイライラするという。

インホア島の人々は、この歌を止めたのはアウタム島の奴らだと言い、アウタムの人々は、当然のようにそれを否定している。今のところ、本当の原因はわからず、このままでは2つの島の仲は悪くなるばかりだ。



ここが妖精の竪琴の岬。最近歌が止まってしまったうえに、不快な音が聞こえるという。

インホア島

インホア島は、農業で暮らしを立てている島だ。アウタム島は漁業を生業(なりわい)としている島で、まだ仲が良かった頃には、作った農作物などを互いに取引していた。物々交換というやつだ。そして協力して島同志を結ぶ橋を作ったばかりなのだが、そこに妖精の竪琴騒ぎが発生した。

当然、インホア島の人々はアウタム島の人を疑う。ほかに、登場人物がいないのだからしょうがない。自分達が犯人でないかぎり、悪いのは相手なのだ（本当かなー？）。では、インホア島の島民の声を聞いてみよう。



橋の番人をしているおじさん。人相は、カールおじさんに似ている（ような気がする）。

証言1：わたしは見た！

「妖精の竪琴を奪ったのは、絶対アウタムの奴らだよ。何でも歌が聞こえなくなった前の晩、岬から逃げていくアウタムの船を見た人がいるんだってさ。怪しいわよね～」……そうかな？



インホア島のカナリア嬢？ アウタムの人が妖精の竪琴を止めたと信じている。

証言2：たまにイヤな音が…

妖精の竪琴が止まったあと、たまにイヤな音が聞こえてくると、人々は口をそろえて言っている。そのうえ、うなり声のようなものを耳にすることも……。この音を聞くようになってから、何となくイライラすることが多くなったという。

証言3：許せねェ！

「妖精の竪琴が止まってから、うちの畑の作物は全部腐っちまった。アウタムの連中め！ 妖精の竪琴を返さないと橋を切り落とすぞ」

過激なご意見ありがとうございます。



妖精の竪琴が止まった途端、農作物が腐ったおじさん。少しは自分で努力しなさい。



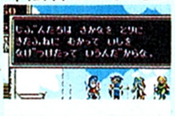


名前	MP	製法	効果
METEOR	5		頭上から流星が降りそそぐ。
SUN RAY	10		太陽光線が頭上から降りそそぐ。
HEAT WAVE	15		熱波が敵を刺し貫く。
SALAMANDER	30		炎の蛇が敵を追尾する。
FIRE STREAM	50		4つの火球が渦巻状に飛ぶ。
DEG-DEATH	150		死の炎が敵を追尾する。

アウタム島

証言1:インホアの奴らを信じるな!

「インホアの奴らの言うことを信じちゃいけねえ。あいつら俺達のことを卑怯者(ひきょうもの)呼ばわりしているそうだけど、そういうおまえらこそ俺達の船に石をぶつけたっていうじゃないか。卑怯者はおまえらだよ」



俺たちゃ卑怯者じゃねえ、と鼻息の荒いおじさん。聞くに耐えない悪口雑言が飛び出しております。

証言2:漁場が荒らされる!

「アウタムとインホアの間にある漁場は、昔はたくさん魚が取れたもんだけど、このところさっぱり取れんということだよ。若い者はインホアのせいだと言っとるが、本当にそうかのう? そうそう、あたしの孫が妖精の竪琴で何かあったとか言っとったで、行ってみるとええ」

なるほど。で、お孫さんは今どちらに?

「浜におると思うよ」



大したことを言わない島民たちの中で割と役にたつ情報をくれるおばあさん。

証言3:俺が石をぶつけられた男だ!

この方(かた)が、お孫さんです。どうぞ。

「俺が夜、岬の下で魚を取っていたら、不気味(ぶきみ)なうなり声がしてきて、石が飛んできたんだ。俺は慌てて岬から逃げたんだけど、あそこにはぜったい誰かがいて、アウタムの船を狙ってるんだ」

漁場を狙っていると言ったほうがいいのでは?



石をぶつけられたお兄さん。この人が、すべての話をややこしくしている元凶。おまえが岬にひょこひょこ行かなければ……て問題でもないか。

インホア島の島民は、妖精の竪琴を奪われ、作物に大きな被害が出ていると言う。犯人は、アウタムの人間。しかし、アウタムの人間がそんなことをしてどんなメリットがあるというのだろう?

アウタム島の島民は、濡(ぬ)れ衣(ぎぬ)を着せられて怒り心頭。そのうえ、インホアの人間に石をぶつけられたと言っている。

でも、待てよ。石をぶつけられた男というのは、インホアの言うところの岬から逃げていった男のことでは?

と、なると……? みんなで考えてみよう。

そしてソーサリアンは……

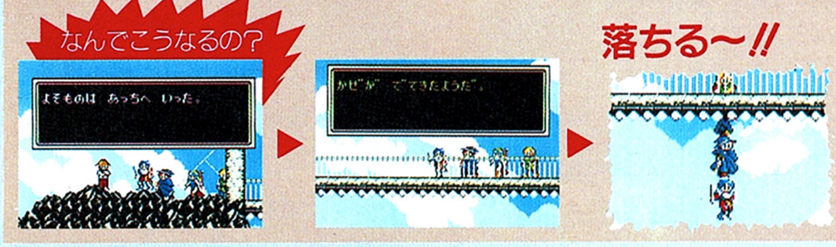
犯人は、アウタムの人ではない。確信を得たソーサリアンは、早速インホア島へ。しかし、何を言ってもアウタムの人間は信じない。それどころか乱暴に追い払われてしまう。仕方がないのでインホアに戻るが、ここにいたってラチがあかない。一応2周ほどしてみるが、進歩なし。そのうちついに、橋を切り落とすことに! ああ、無能なソーサリアン。おろおろと2つの島を往復していたら、強風にあおられて橋から真っ逆さま! 情けない……。



いくら説得しても、犯人はアウタムの人だと信じている。



犯人呼ばわりされている島民たちは、怒り爆発寸前!






名前	MP	製法	効果
GOD THUNDER	150		雷撃が前方を薙ぎ払う。
BOMBARD	3		光の球が地面を這う。
POISON	5		毒の球を前方に飛ばす。
NEGATE	60		時間を止める。
EXIT	50		城にテレポートする。
GIVE VIGOR	1		敵のHPを倍にする。

Scenario 8

マリオネットの館(やかた)

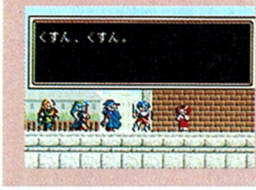
〈Level4〉

人形の街・パペッテに来たソーサリアンは、そこで1人の少女に出会う。ミンナというその少女は、長年大切にしていた人形をなくしてしまい泣きじゃくっていた。少女に人形探しを頼まれたソーサリアンは、一軒の古い屋敷へ。そこで彼らを待ち受けていたものは……！

ミンナのお人形探して！

ミンナです。ずっと大切にしていたピエロのお人形をなくしてしまったの。ピエタっていう名前で、赤い帽子をかぶっているの。いっつも一緒にいたのにミンナ悲しい。

なんにもお礼はできないけど（する気もないけど）誰かピエタを探してください。ミンナはここでずっと待ってます。





パペッテにて

人形の街・パペッテに来たソーサリアンは、ミンナの頼みで人形を探すことになる。人形ぐらい自分で探せよなー、俺たちゃ天下のソーサリアンだぜ、とは思ったが、イメージが大切な職業なのでにっこり微笑んで引き受けた。さっそく街の中で聞き込みを開始する。と、すぐに森の奥に住む1人の伯爵が浮かび上がってくる。ダール伯爵というその紳士は、大の人形好きで紛失した人形を預かってくれるという。目指すはダール伯爵邸だ！



なくした人形を保管してくれる伯爵が森の奥に住んでいるという。まさか盗んだ人形じゃあるまいな。



ダール伯爵の館には、リカちゃん人形やキャベツ人形もあるんだろうか？

ダール伯爵の館

ダール伯爵の館は、うっそうと繁(しげ)った森の奥にある。ソーサリアンたちを出迎えたのは、優しそうな初老の男だった。彼は、人形を探しているというソーサリアンに、人形の保管部屋を解放してくれた。しかし、そこにピエタはなかった。仕方なく引きあげるソーサリアン。ところがいくら森を歩いても、いっこうに出口に着かない。道に迷った!?　そんなバカな！　やがて夜になり、森にはモンスターがうろつき始めた。

帰れない～



とりあえず館に戻った彼らに老人は一夜の宿を提供してくれたが……！



館に泊まることになったソーサリアン。しかし、夜の内に事件が起こるのはミステリーの常識。

シナリオ・9・10へ……

シナリオ9・10は、それまでのシナリオとはちょっと違う。シナリオ9は、シナリオ10へ導くための導入部分になっている。だからシナリオ9のみをクリアしても、本当に終わったことにはならない。そしてシナリオ10は、ほかのシナリオをすべてクリアしたキャラクターでないとプレイすることができない。いわばすべてをクリアしたプレイヤーへのご褒美(ほうび)シナリオだね。



話題作がいきなりよくわかる

新作徹底マスター PART3

NEW SOFT COMPLETE MASTER

ソーサリアン発売中!!



ついに発売となったソーサリアン。今回は、マップ、魔法の生成法などを大公開!

マップ大公開だぞ

このメガドラ版『ソーサリアン』は、どのシナリオもかなり難しい。特に、トラップが多くて入り組んでいるダンジョンには、みんなかなり手こずっているはず。そこで今回は、マップ大公開と相成りました。ただし、シナリオ1から4までは前号、前々号にて紹介済みなので、今回はパスさせてもらって、シナリオ5からのスタート。1～4までのマップが欲しい人は、前の号を買ってくれ!?

魔法と薬草

ずっと秘密だった魔法の作り方(星の組み合わせ)や、ハーブの調合法が一部公開された。(ハーブの組み合わせ一覧は、下表。魔法の一覧表はP80にあります)

ただし、この組み合わせにのっとって魔法を作成しても使えないことがあるので要注意。もちろん、そういう時はMPが足りない時。しっかり経験値を貯めて城の謁見室でレベルアップすれば、MPの上限値が上がるぞ。



MEDICAL HARB LIST

秘密だった薬の調合法を公開。表中の○は必要なハーブの種類を色で表しています。下の凡例にそってハーブの種類を見てください。

	くすり名	ベルベーヌ	ラベンダー	セージ	ヒソップ	セボリー	効果
治癒	CURE	●					敵に受けた毒を消し去る。
治癒	MELT		●				凍った時の凍結解除。
治癒	UN-CURSE	●	●				呪いを解く。
治癒	HEAL			●			MAX HPの70%回復。
治癒	STONE FLESH				●		石にされた時の石化解除。
治癒	RESURRECT					●	死人の復活。
治癒	RESTORATION	●	●	●	●	●	死以外のすべてを治療。
防御	SHIELD	●		●			キャラの前後に盾を作る。
防御	ICE WALL		●	●			前後に氷の盾を作る。
防御	FIRE WALL	●			●		前後に火柱をたてる。
防御	PROTECT		●		●		前後に盾を作る。
防御	FOG BANK			●	●		霧を発生させて身を隠す。
防御	CHANGE AIR		●			●	一定時間、攻撃を受けない。
時間	CHAIN	●	●	●			地の魔物の動きを止める。
時間	STILL WATER	●		●	●		水の魔物の動きを止める。
時間	STILL FIRE		●	●	●		火の魔物の……上と同じ。
停止	S. CHAIN	●	●			●	霊体の……以下同。
停止	STILL AIR	●	●		●		風の魔物の動きを止める。
停止	ANTI-MAGIC	●				●	敵の魔法を止める。
停止	NEGATE				●	●	時間を止める。
攻撃	INVINCIBLE			●		●	敵の攻撃力を0にする。
攻撃	SENILITY	●		●		●	敵の攻撃力を低下させる。
攻撃	FREEZE		●	●		●	凍結弾が頭上から降る。
攻撃	STONE TOUCH	●			●	●	石化弾が頭上で炸裂!
攻撃	METEOR		●		●	●	流星が頭上から降りそそぐ。
攻撃	DEG-DEATH			●	●	●	死の炎が敵を追尾する。
攻撃	DESTROY W.	●	●	●	●		水の魔物を全滅させる。
攻撃	DESTROY S.	●	●	●		●	霊体を全滅させる。
攻撃	DESTROY F.	●	●		●	●	火の魔物を全滅!
攻撃	DESTROY A.	●		●	●	●	風の魔物を全部退治。
攻撃	DESTROY E.		●	●	●	●	地の魔物をみな殺し。

●ベルベーヌ ●ラベンダー ●セージ ●ヒソップ ●セボリー

『BEEP! メガドライブ』1990 年 4 月号掲載

MAGIC LIST PART・1

魔法作成時にかける星。秘密事項だったその星の組み合わせが一部公開された。以下は、その組み合わせ一覧。ただし、掛け合わせの順番は自分で探ること。

表の見方

□色の欄は、治癒魔法。□は防御、□は攻撃、□はその他となっています。星の組み合わせ表中にある①と②というのは、その星がいくつかかっているのかを表しています。

	名前	MP	太	水	金	月	火	木	土	効果
治癒	HEAL	5	指輪専用の魔法							全然うれしくないMAX HPの1%回復。
治癒	MELT	20	①		②				①	凍結解除。シナリオ5では必需品!?
治癒	RESURRECT	50	①		①			①		死人の復活。これはペンタウァでも可能。
治癒	CURE	75	①		①					解毒。毒に冒されるとHPが回復しなくなる。
防御	CHAIN	3	①						①	地に属する魔物の動きを止める。
防御	SAND STORM	10		①				①		激しい砂嵐を起こして敵の動きを妨害する。
防御	TURN UNDEAD	10					①	①		霊体を退散。お経でも唱えるんだろうか?
防御	STONE FLESH	20	①		①			①	①	石化解除。石地蔵でも本物の人間に/(ウソ)
防御	ANTI-MAGIC	30				①		①		あらゆる種類の敵の魔法を止める。
防御	SCARE	30						①	①	敵に恐怖を与え、逃げ出させる。
防御	PROTECT	40	①		②	①				パーティーの前後に盾を作る。
防御	SHIELD	50	①			①				パーティーの前後に盾を作る。
攻撃	ERADICATION	5	①			①	①			青い弾が頭上から降りそそぐ。結構痛い!?
攻撃	FLAME	5	①				①			火炎の球を放ち、敵を焼きつくす。
攻撃	NEEDLE	5				①	①			短い針を敵に放つ。鬼太郎とは無関係。
攻撃	STORM	5		①			①			渦巻を発生させて敵を巻き込む。
攻撃	FIRE STORM	8		②				①		炎の渦を巻き起こし、敵を焼きつくす。
攻撃	ASCENSION	10			①			①		霊体に魔法をぶつけ、成仏していただく。
攻撃	HYPNOTIZE	10			①		①	①		敵を一定時間眠らせる。
攻撃	SENILITY	30	①		①				①	敵を老化させ、攻撃力を奪う。

MAGIC LIST PART・2

前回公開できなかった魔法の一部を紹介。これでもまだ全部紹介しきったことにはならないんだな。

	名前	MP	効果
防御	WEEKNESS	10	敵の攻撃力を弱める。
防御	SLOW	30	敵の動きを鈍くする。
防御	DEG-THUNDER	200	パーティーの前後に雷撃の壁を作る。
攻撃	ASTRAL FIRE	5	霊体にのみ有効な炎の弾を放つ。
攻撃	CRACKER	5	クラッカーのように炎の弾を放つ。
攻撃	DELUGE	5	水の奔流を発生させる。
攻撃	ILLUSION	5	幻覚を見せて敵を惑わせる。
攻撃	NAPALM	5	炎のブレスを噴き出す。
攻撃	STAR DUST	5	隕石が頭上から降りそそぐ。
攻撃	STAR FLARE	5	8方向に火球を飛ばす。
攻撃	SPELL BOUND	5	敵を呪縛。呪ってどうするんだ?
攻撃	EXPLOSION	8	爆裂弾を放物線軌道で飛ばす。
攻撃	TORNADO	8	竜巻を放ち敵を倒す。
攻撃	BLIZZARD	10	氷の嵐を発生させ敵を叩く/
攻撃	DEATH	10	死の炎を放ち敵を焼きつくす。
攻撃	FREEZE	10	凍結弾が頭上から降りそそぐ。
攻撃	SUFFOCATE	10	窒素弾を撃つ。
攻撃	D-CORROSION	15	腐食弾が敵を追尾する。

	名前	MP	効果
攻撃	DEG-POISON	20	毒の弾が敵を追尾する。
攻撃	HEAT ARROW	20	5本の熱矢が敵を貫通する。
攻撃	ABSORB	25	敵のHPを奪い取る。
攻撃	DEG-DELUGE	25	水の弾が敵を追尾する。
攻撃	DEG-NEEDLE	25	短い針が敵を追尾する。
攻撃	FLARE BOMB	30	8方向に爆裂弾を放つ。
攻撃	LIGHT WAVE	30	光の波が敵を貫通する。
攻撃	SENILITY	30	敵を老化させ、攻撃力を奪う。
攻撃	SUPERSONIC	40	衝撃波が敵を貫通する。
攻撃	TOUCH DEATH	50	死の球を回転させる。
攻撃	DESTROY W.	50	水の魔物を全滅させる。
攻撃	INDIGNATION	50	すべての敵にダメージを与える。
攻撃	VACUA	50	4つの渦が渦巻き状に飛ぶ。
攻撃	JET STORM	60	触れた敵を弾き飛ばす。
攻撃	BLAST BLADE	100	風の刃が前後の敵を貫通する。
その他	REDUCE LIFE	5	パーティー全員のHPを半分にする。
その他	CHANGE IDOL	20	自分自身を石化する。
?	D. SLAYER		秘密♡

SCENARIO PRESENTS

10本もある魅力的なシナリオ群。どのシナリオから始めるかはきみの自由。レベルとは、キャラクターの成長度のこと。

SCENARIO・1

灰色のダンジョン
〈Level 1〉

迷宮造りの名人が造ったという迷宮に、モンスターが棲みついてしまった。謎を解いて迷宮を封印するのだ。

迷宮内は、レベル1とは思えないほど広くて入り組んでいる。

しばらく進むとウエッジと名乗る男に出会う。彼は、この迷宮を造ったアントロノフの孫で、当然、迷宮についても詳しい。まずは、この迷宮を封印する方法を尋ねると、"賢者の鍵"があればいいという。賢者の鍵は、3つの武具"狂気の盾・悪夢の鎧・魔性の剣"を集めると手に入る。しかしこの3つの武具は、それぞれ別の場所にあって入手はとても困難。右の写真は、全部ウエッジが教えてくれたヒント。参考にするべし。

ヒント集


この指輪を使って開く扉の向こうに狂気の盾が。


2ヵ所ある色の違う地面を両方沈めること。


2本目と5本目のろうそくに火を灯すと……!

SCENARIO・2

常春(とこはる)の村
〈Level 1〉

常春の村の洞窟にドラゴンが棲みついた。洞窟にはこの村の守り神がある。ドラゴンから女神像を守るのだ。

雪山に囲まれたフリース村は、村の洞窟にある女神像のおかげで一年中暖かく、常春の村と呼ばれていた。その洞窟にドラゴンが棲みついた。慌てたのは村長。もしも女神像が壊されてしまったら！ ソーサリアンは、その女神像の運び出しを頼まれた。早速調査に乗り出す一行。そして調査の最中、キムという青年が数日前から行方不明になっていることを知る。キムの失踪とドラゴン出現との間には何か関連性があるのか!? そして、ついに洞窟の入り口にてドラゴンを発見!! しかし……!?

探し物


村長宅では必ずカンテラをもらうこと。

捜し者


ドラゴン出現と同時に姿を消したキム。



SCENARIO・3

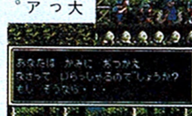
天空の滝
〈Level 1〉

空に雲が立ち込め、地上に光が射さなくなった。原因は天空の滝が故障したため。滝を直して光を取り戻せ！

前号では、トロールの青年と会ったところまで紹介したので、今回はその続き。喰われる！という瞬間、トロールのじいさまが現れて、青年を止めてくれる。命拾いをした一行は、早速その場を離れてタルタル村へ。しかし一足遅く、歯車を手に入れられなかった。仕方がないので、村の金鉱で金を盗もうとしたが、今度は金鉱への扉が開かない。踏んだり蹴ったりのソーサリアンは、一度引き返すことに。そしてまたもやトロールのじいさまに遭遇。この人、今度は結婚式を取りまとめてくれる神に仕える職業の者を捜している。引き受けると菜種油をくれる。この油を使うと金鉱への入り口が開く。ここで金を取ったら結婚式へ！


腹がすいたからって、人喰っていいってことには……。


宝物なら大事にしまっとけよ。アホんだら。


どっかに僧侶か神父、落ちてなかろうか……。


壊れたつるはしに注意。3本のうち2本は不良品だ。


この異変の最中に結婚式でもあるまいに……。

SCENARIO・4

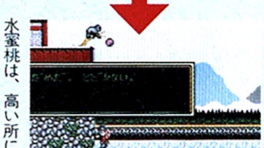
チャイニーズ・メディスン
〈Level 2〉

漢方の国・中国へ不老不死の薬を求めてやってきたソーサリアン。しかし、彼らを待ち受けていたものは！

これも前回の続き。泣いてるミンミンに事情を聞くと、仙人と名乗る男が、神になれるという薬を持ってきて、村の衆にバラまいたという。それを飲んだ村人は、みんな怠け者になっちまったらしい。仙人は、村の近くの塔のてっぺんにいるとのこと。しかし塔への入り口はどこにもなく、てっぺんまで行くには宙を飛ぶしか方法がない。そこで思いついたのが、谷にいるという天女。この天女の羽衣を使えば……！ 早速相談に行くが、天女は意外にケチ。さんざんしぶったあげく、声をよくする水蜜桃と引き替えなら貸してもいいと言ってきた。水蜜桃はハルオン村にある。が、高い所にあって手が届かない!! まずは町に戻るか。

天女の羽衣入手


天女は谷に歌の練習に来ている。


水蜜桃は、高い所にあって取れない～。


スーホアの町にて南京豆を食べる。


豆が服からポロリ。猿が木からストン。

SCENARIO・5

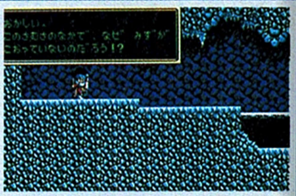
ペトスの祭壇

〈LEVEL 2〉

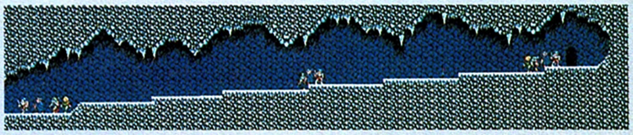
ペンタウァの王様が、恐ろしい熱病にかかってしまった。この熱を下げられるのは、凍りついた神殿にある“チルドの実”しかない。ソーサリアンは、王様のため神殿へと向かったが……!? 神殿の謎を解き明かし、チルドの実を手に入れるのだ！

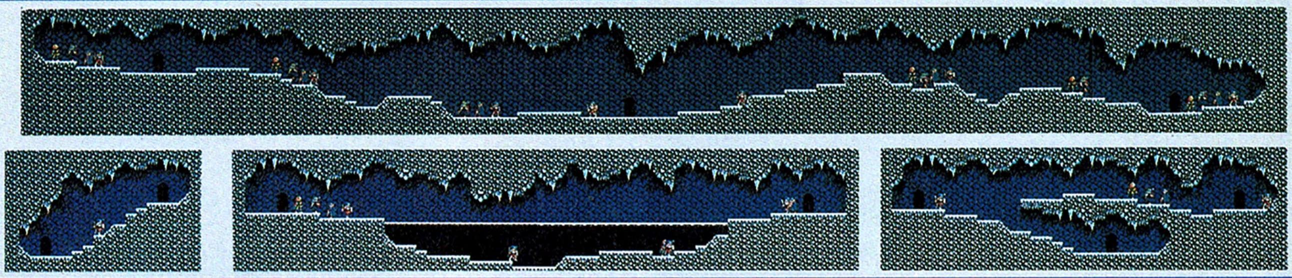
凍らない水の怪!!

神殿内では、全ての物が凍りついている。しかし、しばらく進んでいくうちに凍っていない湖に行き当たる。この水がなぜ凍っていないのか、その謎を解くのが攻略の鍵だ。



この氷が溶けているわけは、この先の宝箱の中にある。頑張って中身を手に入れよう。



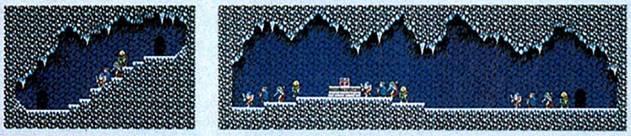


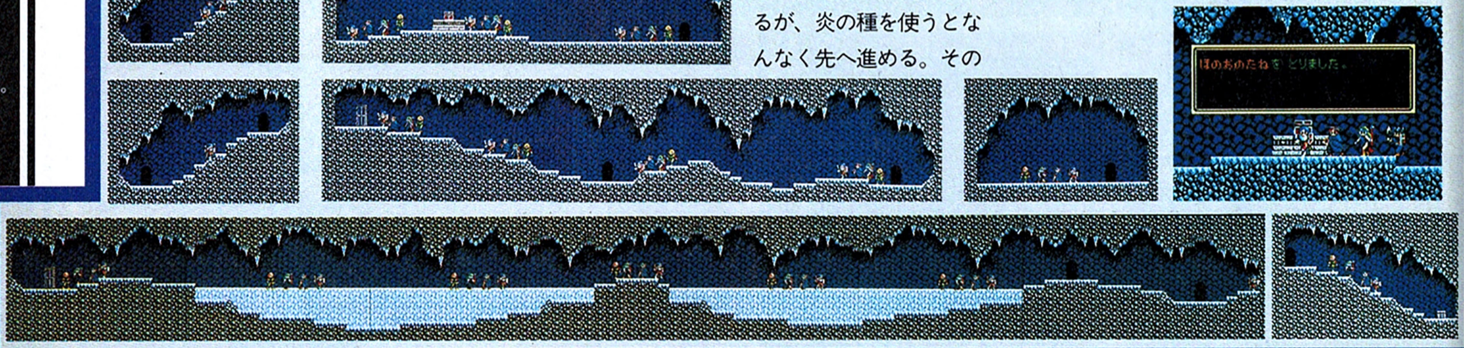
開かない箱と開かない扉の謎

氷が溶けている理由は、開かない宝箱の中にある。ペトスの紋章の形が彫ってあるこの箱の中身は、炎の種。その種を箱に入れると暖かい空気が流れ出してきて、湖の氷が溶ける仕掛けになっている。

しかしこの宝箱は力ずくでは開かない。赤い紋章と呼ばれる物が必要だ。それを使うと炎の種が手に入る。その炎の種を持って先に進む。

途中進行を阻む扉があるが、炎の種を使うとなんなく先へ進める。その扉の向こうには、旅人の遺品が眠っている。この遺品はシナリオをクリアするために絶対に必要なアイテムなので、必ず手に入れること。また、旅人の遺品にたどりつく前にある大きな湖は、やっぱり炎の種を宝箱に入れることによって溶ける。この湖の中には大切な通路が隠されているんだな。



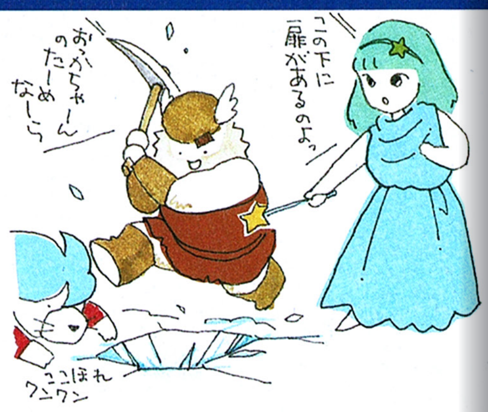


箱と氷と炎の種

このシナリオを攻略するポイントは、凍りついた湖と宝箱の関係を把握することにある。湖の中にはたいてい重要な扉が隠されている。この扉を発掘しないと、いつまでたってもチルドの実は手に入らない。また、用が済んでそこを立ち去る前に、必ず炎の種を取り戻すこと。


この湖の中には、大切な所へ行く大切な扉があるのだ。ちなみに氷を掘ってもムダだよ。

この宝箱の中に炎の種を入れると、中からあったか～い空気が流れ出してきて……。

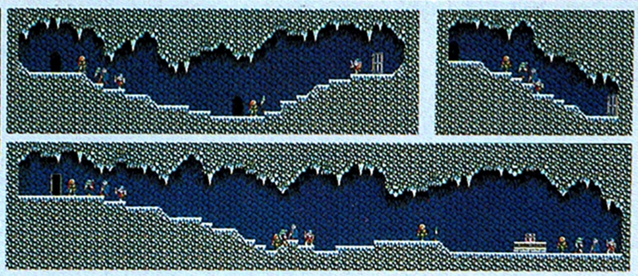


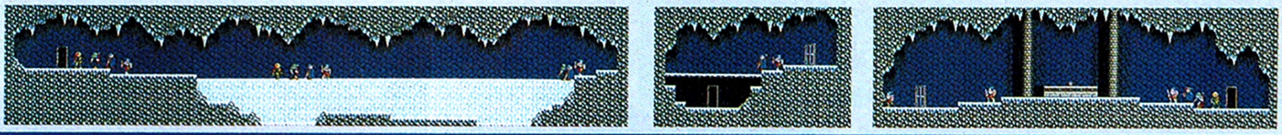
ペトスの祭壇へ！

遠路はるばるやってきたのは、ペトスの祭壇。でかいので一瞬最終目的地点かと思ったけれど、ここはほんの中間地点。この祭壇には、神が飲んだといわれる黄金の酒があるので、皮の袋に汲んで持っていく。でも用途はそれだけじゃないんだよ。



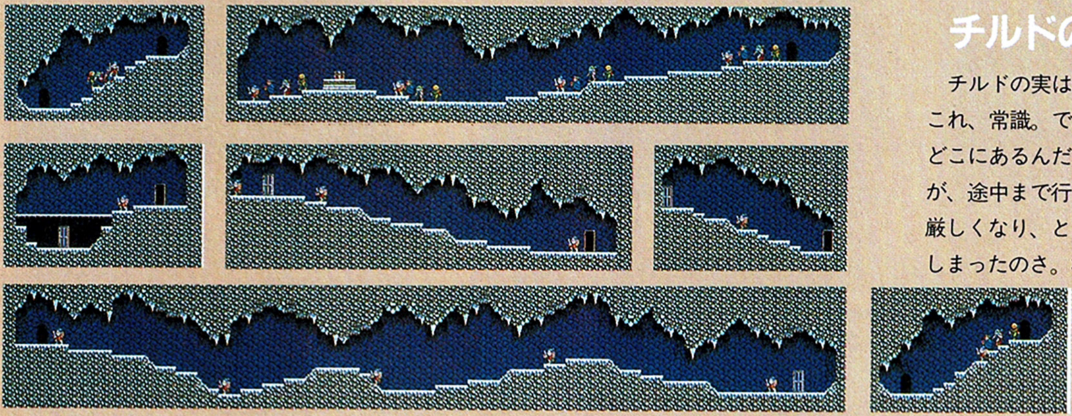
祭壇の酒は、氷に囲まれているにもかかわらず、なぜか凍っていない。なんでこんな所に酒があるのかも意味不明。しかし何かの役に立ちそうなので、皮袋に汲む。





チルドの木へ

チルドの実は、チルドの木になっている。これ、常識。で、チルドの木を探しに行く。どこにあるんだか知らないけどさ。ところが、途中まで行ったところで突然！寒さが厳しくなり、とうとう先へ行けなくなってしまったのさ。根性ねえなー。





寒くてこれ以上進めない！ 気分は八甲田山。

最終目標へ!!

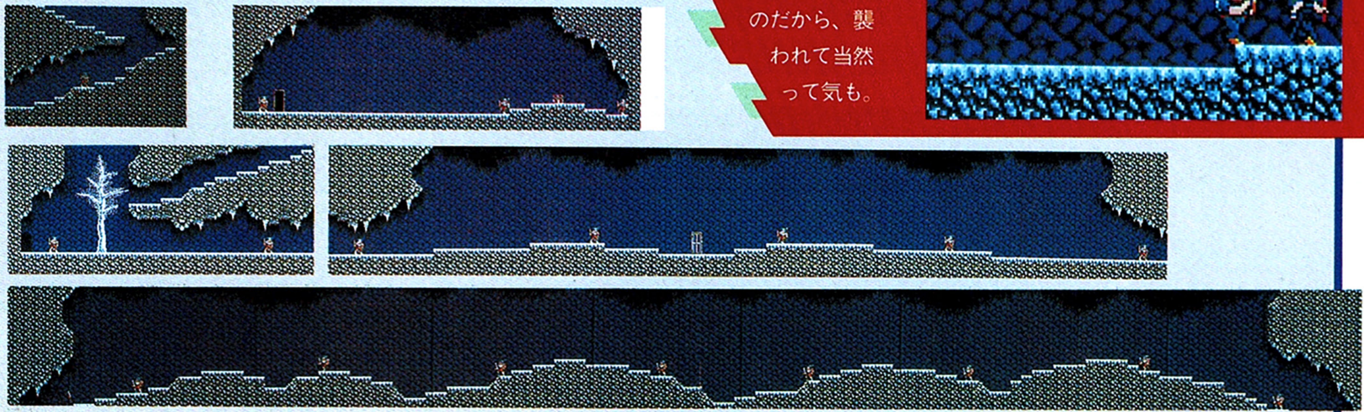
さて、そろそろ大詰め(おおづめ)へと参りました。ここまで来たら何も言うことはない！

しかし、シナリオ5は並みの難しさではない。必殺ヒントおじさんのウエッジさんもいらっしゃらないし、ほかに誰もヒントはくれないし、もう道に迷ってペンタウァにも帰れまい！ いきなり大ボスは出てくるしね。まだまだ地獄の苦しみが続くのだよ。

大ボス！ドラゴン

出ました！ これが大ボス、寝起きのドラゴン！ とある一室でお休み中だったのだが、まわりでソーサリアンが騒ぎまくったので（？）目を覚ましてしまったんだな。気持ちよく眠っているところを叩き起こしてしまったのだから、襲われて当然って気も。





SCENARIO·6

魔法使いの弟子

〈LEVEL 3〉

静かな魔法学校に突然モンスターが現れた。生徒の何人かが襲われ、怯(おび)えた生徒達は学校をやめていった。いったい誰がモンスターを呼び寄せたのか!? 魔物を封印する方法は!? モンスター出現の謎を解き明かし、学校に平和を取り戻せ!!

校内捜査

まずは校内を一周しよう。屋上まで各部屋をくまなく回り、全ての人の話を聞くこと。情報を集めていくうちに、マルクという少年の悪評が耳に入った。そしてその一方で、そのマルクを殺したいほど憎んでいるトートという少年も浮かび上がってくる。果たして犯人は誰なのか!?



❶ 校長室

この校長は、偉そうなだけで何の役にも立たない。捜査状況が進展した時だけ戻ってこよう。



とにかく何の役にも立たない。それだけならまだ許せるが、自分では何にもしようとしない。嫌な奴。

❷ 用務員室

校長とは正反対にとっても役に立つ物知りおじさん。困った時はここに来るといい。



鍵やハーブ、クリスタル等の備品の管理もこの人の係。学校一の物知りだが、備品の管理能力は最低。

❸ マルクとトート

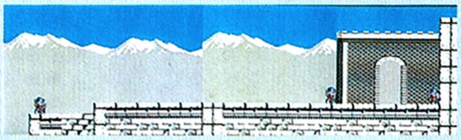
2、3階は教室。この辺で聞き込みをすると、マルクがトートをいじめていたことが判明。



ここで、トートの親友のオーエンが仲間に加わる。この子は、ほんの少しなら魔法も使えるのだ。

校内見取図

校内一周旅行に出発。モンスターは最初のうちは出てこないが、ある出来事を境にわらわら湧いてくるようになる。どれも素早くて手強いぞ。



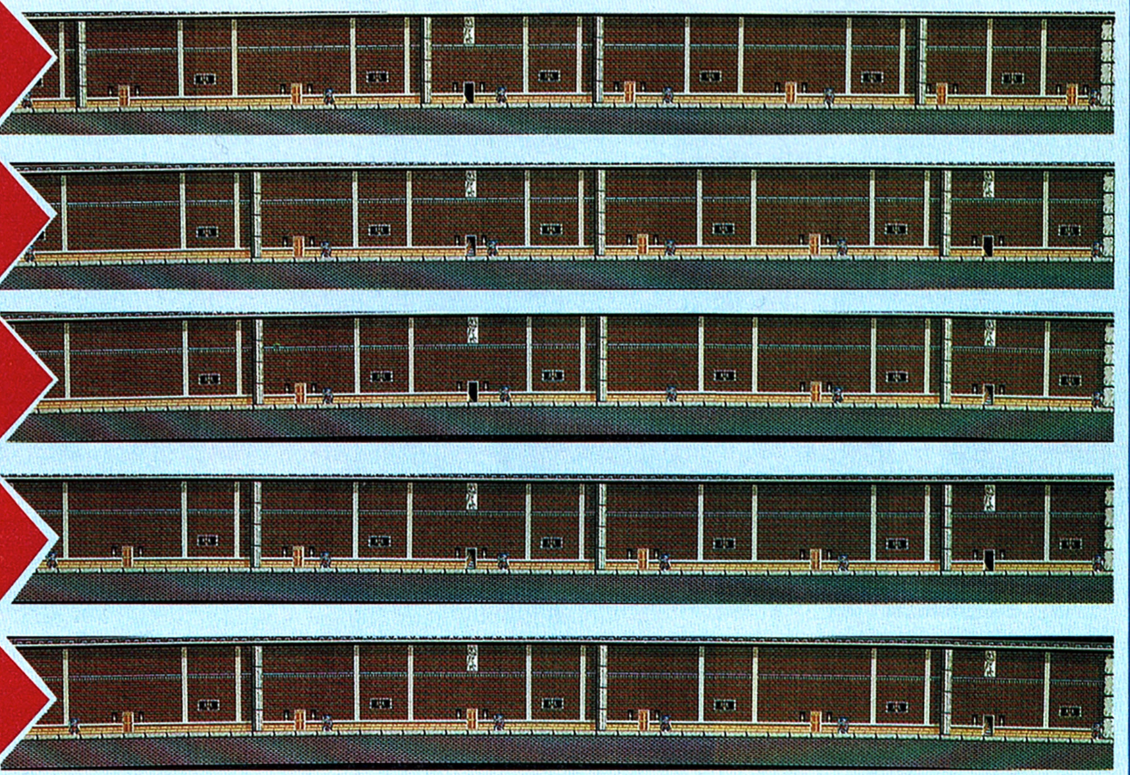
5F 5階は、生徒たちの寮になっている。各部屋に入るためには、鍵が必要。この鍵は用務員さんが。

4F 4階は、図書室、薬草室、資料室がある。どの部屋にも必ず、重要なアイテムや情報が眠っている。

3F 3階は、教室階。ただし、どの部屋も空席が目立つ。みんな魔物を恐れてやめてしまったのだ。

2F 2階は講堂と教室が一つずつ。この講堂は、最初は誰もいないが、後々とても重要な場所になる。

1F 1階は、教員のための施設と食堂、それに中庭に出られる通路がある。中庭にも必ず行くこと。



4 トラップ

何気なく資料室に入ろうとすると、いきなりトラップ!! この中には、犯人に関する重要な手がかりが!



こちらの扉は一方通行、出口専用（トラップ付き）でございます。なお、入口はもっと上のほうにございますので、そちらをご利用ください。

5 トートの部屋にて

トートの部屋に侵入。鍵のかかった引き出しをぶち壊して中の物を取ると、犯人の手がかりが手に入る。



この部屋の引き出しは鍵がかかっている。何度もぶっ叩いて鍵を壊すしか、中の物を取る手段はない。そして、引き出しの中にはハーブの空きビンと日記があった!

6 モンスター再び

さて、犯人の手がかりもつかめたことだし……と校長室へ戻ると……! またモンスターが現れる!?



自分ではちっとも動かない校長は、用務員に話を聞きに行くのも人にやらせる。子供の使いのような仕事だが、素直に聞くと……出たあ! モンスターだ!!

7 モンスター登場

校長室を出ると突然悲鳴が! モンスターが再び姿を現したのだ。学校が魔物の巣窟（そうくつ）になってしまう!

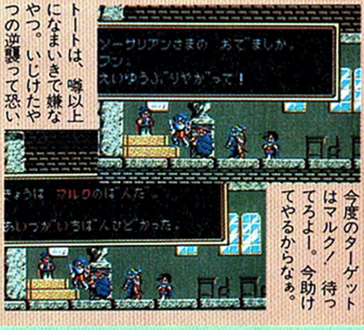


ヒュージラットやマディスライム、ドラゴノイドなどグロいモンスターがわらわらわらわら、わらわらわらわら。どのモンスターも結構素早くてしぶとい。

8 逆襲のトート

どうも犯人はトートのような気がする。証拠もあるし、なんといっても事件発生とともに姿をくらましているところが怪しい。で、そのトートはどこへ行ったんだ？ 校内を捜索すると、なんと講堂で偉そうに立っていらした。彼は気が弱いという話だが、うーん、憎たらしい……。

トートは、噂以上になまいきで嫌なやつ。いじけたやつの逆襲って恐い。



今度のターゲットはマルク! 待ってろよー。今助けてやるからなぁ。

9 止めなきゃ

図書室にてすでにこと切れたマルクを発見。トートのやつ、何も殺さなくても……。で、トートを探して彼の部屋に行くと、なんとベッドが動かされていてその下に大きな穴が。この下は、確か資料室のはず。早速、資料室へ降りると、今までモンスターを呼び出していた気配がする。これ以上親友に罪をおかさせたくないオーエン君は、1人トートを探しに行くのだった。





ご臨終のマルク君。普通、子供のけんかで殺人までするか？



資料室の扉から、モンスターが登場! やっぱりあそこは怪しい。



ベッドの下の大穴は、トート君が自ら掘ったのだろうか？



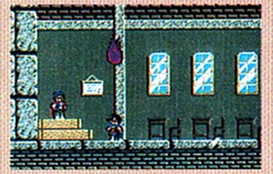
さっきまでモンスターがわらわらわらわら詰まっていたんだろうか。

10 モンスター暴走!!

とある一室で言い合うトートとオーエンを見つけた。と、そのオーエンの上にモンスターが。「オーエンに手を出すんじゃない!」ひねくれトート君も、親友は大切らしく慌ててモンスターを止めるが、モンスターは言うことをきかない。そしてモンスターはさらにトートまでも襲いだした!



オ「なぜマルクを殺した!」
ト「死んだなんて……殺すつもりは」



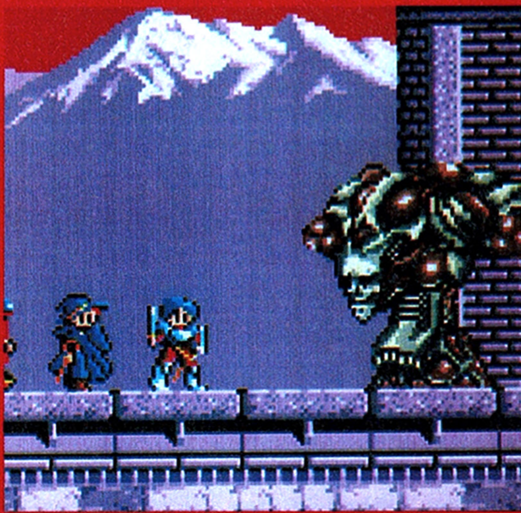
ト「オーエンに手を出すな」
オ「トート、助けて。殺される!」



ト「モンスターが言うことをきかない!」どうなる!? トート!?

大ボス!!

このグロい化物が大ボスのモンスター。攻撃する時は首が離れて宙を飛ぶ。



SCENARIO・7

ツイン・アイランズ

〈LEVEL 4〉

南国に浮かぶ2つの美しい島、インホア島とアウタム島。2つの島はとても仲がよく、お互いの島にかかる橋を建設したばかりだった。しかし、ある異変が原因で2つの島は、けんかを始めてしまった。異変の原因を探り、島に平和を取り戻すのだ！

妖精の竪琴とは？

2つの島にけんかを巻き起こした原因は、"妖精の竪琴"と呼ばれる音楽が止まったこと。これは、インホア島の岬から聞こえてくる音楽で、人々を元気にし作物を育てる力があるという。この音楽がある日ふっつりと止まってしまったのだ。インホア島の人々は、この音楽を止めたのはアウタム島の人だと言い張っているが……？



インホア島　農業で生計をたてる島

インホア島の島民は、妖精の竪琴を止めたのはアウタムの人だと主張している。その根拠は下にあるとおり。根拠らしい根拠は何もないような気がするが、ほかに凝わしい登場人物もいないしなー。

証言1：俺の畑が……

妖精の竪琴が止まってから、畑の作物がみんな腐ってしまったおじさん。いったい今までどういう育て方をしていたんだろう？　このおじさんも、アウタム島の人が、歌を止めたと思い込んでいる。そんなことより自分の畑をなんとかしたら？



おじさん、少しは自分でなんとかしたら？

証言2：逃げていく船を……

歌が聞こえなくなる前の晩、岬から逃げていくアウタムの船を見た。という話を聞いたおばさん。いい加減な情報の典型みたいな情報。また最近、歌の代わりに妙なうなり声が聞こえてくるとも。この声を聞くとなぜかイライラしてくるという。



逃げていく船を見ただけで犯人扱いはあんまり？

アウタム島　漁業で生計をたてる島

こちらが事件の容疑をかけられているアウタム島です。もちろん島民は、一致団結して無罪を訴えております。大体、アウタム島の人が妖精の竪琴を止める理由は何もないような気がするし……。

証言3：漁場が……！

アウタムとインホアの間にある漁場は、たくさん魚が取れるいい漁場だった。が、最近さっぱり取れなくなったという。魚が取れなくなったことと妖精の竪琴が止まったことには何か関係があるのだろうか？　誰かが漁場を荒しているのだろうか？



どうも最近漁場が荒らされているらしい。

証言4：石ぶつけんなよナ！

このお兄さんが歌が止まる前の晩に岬の下で漁をしていると、不気味なうなり声とともに石が飛んできたそうな。そのお兄さんの話を聞いた島民は、みなインホア島の人が石を投げたと思い込んでいるが、なんでそんなことをしなきゃいけないの？



この人が話をややこしくしている元凶。

正しいのはどっち？

歌を止めたのはアウタム島の連中だと思っているインホアの島民と、無実を訴えるアウタムの島民。どちらも感情的になるばかりで手がつけられない。ところで、岬から逃げた男と石をぶつけられた男の人って同一人物では？　ということは……？



状況はもうほとんど子供のけんか。アホらし。

こっちの島の人もだんだん感情的になってきた。



海へ真っ逆さまだ！

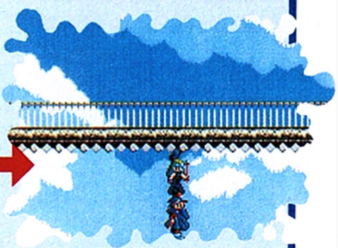
2つの島間の抗争は、ついに大詰を迎えたようで、とうとう橋を切り落とすことになった。ソーサリアンがいくら説得してもガンとして聞かず、もうどうしようもないといった感じ。オロオロと島の間を行ったり来たりしていたら、強風にあおられて海にボチャーン!!



島民のためを思ってはるばる来てやったのに、その態度はないだろう？



そのうえ風まで出てきて……俺は天下のソーサリアンだぞ！　いい加減にしろよ。



なんで海に落ちなきゃいけないんだ～！　人生なんてこんなものなのかぁ？

海は広いな大きいな

「急に降ってきたからビックリしたわ」橋から落ちたところを助けてくれたのは、かわいい人魚・ティキだった。落ちたほうはもっとビックリしたわい、と思いながら、ティキとにこやかに情報交換。その結果、妖精の竪琴付近でティキの妹が行方不明になっていることが判明。人のいいソーサリアンは、その妹の救出まで引き受けてしまうのだった。

さて、妖精の竪琴の岬は、この岩場からまっすぐ東へ行って（どっちが東だよー？）ふたこぶ島を抜けた所にある。しかし、この岬へ行くまでが大変なのだ。しっかりマッピングをしておかないと、広い海の中で永遠にさまようことになりかねない。ティキが案内してくれればいいようなものだが、見捨ててさっさと１人で行ってしまうのだ。岬の近くに行くとティキの姉がいる。この人は、あとで重要な情報をくれるぞ。

人魚登場



何かものすごい情報をくれそうだが、実はあまり役に立たない人魚。



海には小さな敵がうようよいる。動きが鈍くなる水中での戦闘はだんぜん不利。

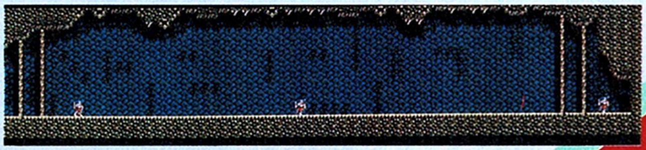
いぶり出し作戦決行!!

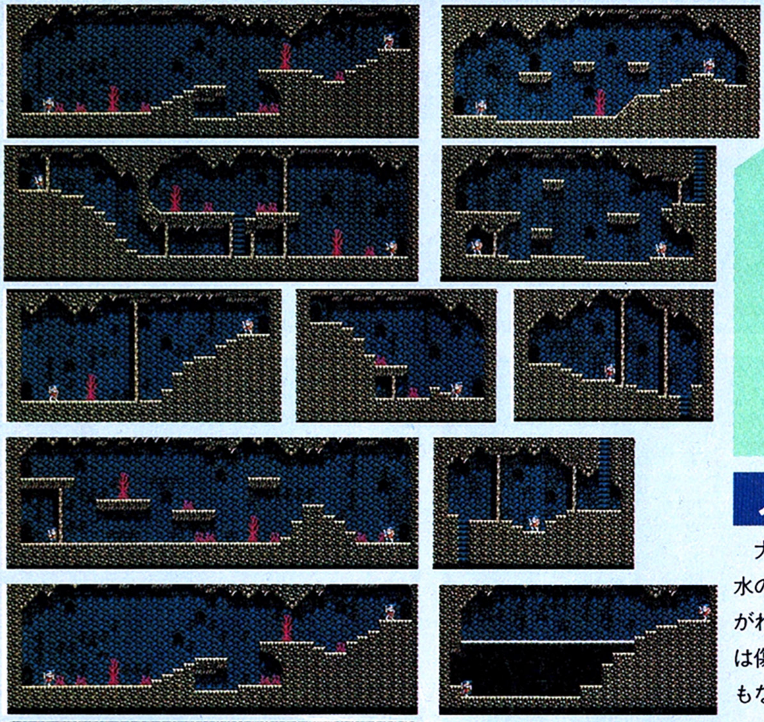
やっとこさ妖精の竪琴の岬にたどりついた。が、中に入ろうとした途端、ものすごい力に押し戻されてしまった。今のはなんだったんだ？と思いながら、とりあえず中に入る策を練る。海辺をうろうろすると火打ち石と流木が手に入った。これを使って中の者をいぶりだすか。

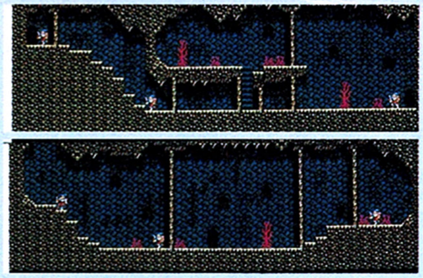


火打ち石は浜辺に、流木はガケに落ちている。

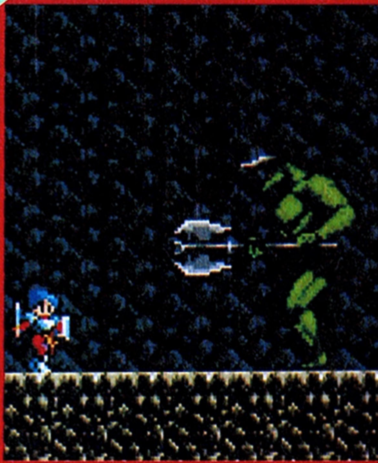
囚(とら)われの人魚姫を探して……







大ボス！



洞窟内に入るといきなり大ボス登場。でっかいオノをぶんぶん振り回して襲ってくる。外観は、狂暴な河童(かっぱ)のようだが、本当は何なのかよくわからない。どうやら頭が悪いらしく、力まかせに襲ってくるだけなので、うまく立ち回って倒そう。

人魚姫救出！　そして……

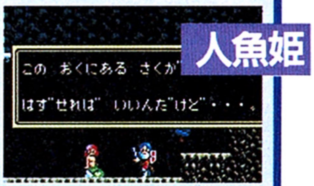
大ボスを倒して人魚姫を救いに行く。どんどん下っていくと、水の中に囚われの人魚姫が。しかし、太い珊瑚(さんご)の柱に鎖でつながれてしまって逃げられない！　どんなに殴っても蹴っても柱は傷つかない。何か方法があるはずなのだが……。どうしようもないから人魚姫は放っといて、いったん引き上げだ。



この洞窟内にティキの妹がいる可能性が高い。中に入ると、いきなりボスキャラが襲いかかってくる。どうやらこいつがすべての犯人らしい。



洞窟内に無数にある珊瑚の木。調べても何も起きないが、これだけあるんだから、きっと何か重要な意味をもっているんだろうな。



人魚姫は、地下の水槽で飼われていた。こいつのしっぽは、動物の肉でできているのか、それとも魚の肉なのか、知っている人がいたら教えてください。

SCENARIO・8

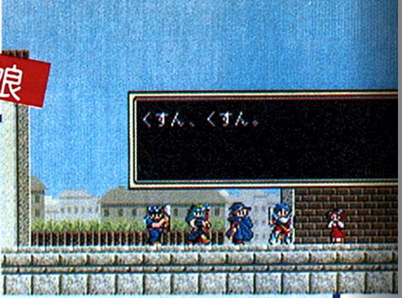
マリオネットの館（やかた） 〈LEVEL 4〉

人形の街・パペッテに来たソーサリアンは、そこで人形をなくして泣いている少女に出会う。少女の頼みで人形を探し始めるソーサリアンに不吉な影が忍びよる！

泣く子にゃ勝てん

街中で1人泣いているのはミンナちゃん。大切にしていたピエロの人形、ピエタをなくして泣いている。それを見たお人好しのソーサリアンは、思わず人形探しを買ってでてしまう。で、早速情報収拾を始めると、すぐに人形好きのダール伯爵の名前が浮かび上がった。彼の館になならピエタがある可能性が。

泣く娘



世の中何でも泣いてすむと思うなよー。お姉さんは許しませんよー。

おうちに帰れない〜!?

ダール伯爵の館は、森の中。わざわざ足を運んだのにピエタはなかった。仕方がないので街に戻ろうと森の中を歩き始めたが……ん？　いつまでたっても森を抜けられない？　なんだかよくわからないまま館に引き返す彼らに、伯爵は親切に一夜の宿を提供してくれた。とりあえずそこに泊まるソーサリアン。しかし!!



どうも同じ所をぐるぐるまわっているような気がする。



それでは本日はこれでおやすみなさい。

おや〜？

目を覚ますとそこは巨人の国だった。大きな窓とベッド。ここはどこ？



宝玉を探せ

すっかり混乱しているソーサリアンに、ちっちゃな兵隊が襲いかかってきた。あっという間に捕らえられて、次に気がつくと牢屋の中だった。そこで出会ったグールという老人は、今、人形の国で大変な事件が起きていることを告げる。人形の仕事は、人間の心の支えになること。しかし、人形の国の王様は、人間と人形が一緒にいることを禁じたのだ。セコイけどこれは大変な事件ですよー。



王様は、人形と人間が仲よくするのが嫌なんだと。

人形の国



人形の国では、平和を願う人形達が、ひそかに決起の時をうかがっているのだ。



グートの助けで牢から逃げ出したソーサリアンは、人形の国へとやってきた。ここで、王を倒すために必要な宝玉を手に入れるのだ。しかし、人々の口は重く、誰も本当のことをしゃべってくれない。夕方になるまで待って各家を回ると、ある家の地下で選挙決起集会をしているので（違うって）押しかけて話を聞こう。そうすれば、青い宝玉と黄色い宝玉は簡単に手に入るぞ。

SCENARIO・9

狙われた村 〈LEVEL 5〉

若い娘が何人も行方不明になっていた。神隠しだという噂だが？事件の謎を解き、娘を助けだせ！

シャノア村の怪

潜入！ シャノア村

若い娘が行方不明になったのは、シャノアという村。早速この村に調査に向かうソーサリアン。しかし、シャノア村の人たちは、なぜか冷たく彼らを追い返してしまう。娘を取り戻したくない？



村の歴史

シャノア村は火山の東にある村で、昔はよくその火山が噴火した。ところがある日、“ザンダー教”という教団が村に現れ、噴火を収めようと言ってきた。やがて噴火は収まり、彼らはその代償に若い娘をいけにえとして要求してきた。しかしその直後、火山は大噴火を起こした。だまされていたことを知った村民は怒り、ザンダー教を追放しようとしたが、逆に邪神ザンダーの邪悪な力に押されてみな殺しにされてしまった。そこへ1人の若者が現れて、聖なる指輪と剣でこの邪教を追い払った。これがシャノア村の歴史である。今から400年前の話で、今村にいるのは移住してきた人々である。



シナリオ10へ……

シナリオ10は、シナリオ9までの全てをクリアしたキャラクターのみが参加できるシナリオ。シナリオ9で新たな大きな敵に遭遇したソーサリアンは、このあとどうなるのか？　それはプレイしてのお楽しみ。



ソーサリアン 2A
隠れアイテム

ボスキャラを倒してから下記の場所へ行くと、隠れアイテムが手に入ります。

①シナリオ1・灰色のダンジョン

リングメイルと守りの指輪



リングメイル見一つけた。

お次は、守りの指輪だ。

②シナリオ6・魔法使いの弟子

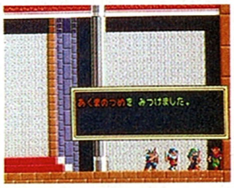
資料室の中に炎の杖（FLAME）があります。



ほのおの杖で、FLAMEの魔法が使える

③シナリオ8・マリオネットの館

ピエタを連れてボスの部屋の右隅に行くと、悪魔の爪があります。



（熊本県・LEA・♂）

ソーサリアン

遭難5 「ソーサリアン」の7つめのシナリオ〝ツインアイランズ〟のなかで、サンゴをたたいて音色をかなでるところがありますよね？　僕はそこがどうしてもわかりません。ここは前にBEメガの「達人講座」に載っていたのですが、友達にその号を貸したらもどってきませんでした。どーか教えてくださいませ。あと「不老不死」の方法についても教えてね。

（静岡県・植松武士）

救出5 この質問は新規メガドラユーザーが常に増え続けているかぎり、編集部としても避けてはとおれない壁でもある。なにしろここは「ソーサリアン」を買った人の9割9分が投げ出してしまうほどの難所だからね。ではさっそく解説しよう。

まず、サンゴはたたくとどれも違う音を鳴らすのはわかるね。これは洞窟の入口に近いほうから順番に、シ（低いほう）、ド、ド#、レ、レ#、ミ、ファ、ファ#、ソ、ソ#、ラ、ラ#、シ（高いほう）に対応している。で、サンゴの正しい鳴らしかたは、シ（低いほう）、レ、ソ、シ（高いほう）、ラという順番だ。

しかし、この順番に鳴らしていくと「ソ」のサンゴが折れてしまうので、ティキの妹を救出したときに使った「オニヒトデ」を再び取ってこよう。それを「ファ#」のサンゴにのせれば、折れてしまったサンゴの代わりにソの音を鳴らすようになるのだ。あとはもう1度正しい順番で鳴らせばシナリオ終了だ。

●不老不死の方法

まず、ファイターとウィザードは60歳、ドワーフは100歳、エルフなら200歳になるまで時間を進める。キャラがこの年になるまえに寿命で死んでしまうようなら、あきらめて新しいキャラを作りなおそう。

次にそのキャラを冒険に出して死なせたら、死体のままで時間を20年進める。そしていったんセーブしたら、ペンタウァで生き返らせる。成功すればキャラがそれ以上年をとらなくなるので、あとは若返りの魔法で好みの年齢にすればいい。

ただし、生き返りに失敗したら再びロードしてやりなおすこと。

『BEEP! メガドライブ』1990年5月、1992年2月号掲載